CLUB Nintendo

Nuevas Secciones

Conoce a:

Indiana Jones and the Infernal Machine N64

Tomb Raider GBC

Blaster Master GBC

Starcraft 64 N64

¡Y muchos más!

Tips de:

Bomberman 64 The Second Attack N64

Perfect Dark N64

Año 9 No. 8
Precio $15.00 M.N.

Millones de usuarios satisfechos alrededor del mundo comprueban diariamente que America Online les hace realmente fácil el Internet y la vida misma.
Ninguna otra compañía puede ofrecer tanto:

Barra de Navegación.
Todo lo que necesitas lo tienes aquí; puedes consultar tu e-mail, platicar con tus amigos, navegar por Internet y chatear más fácil que nunca.

Atención a Clientes.
Cuentas con un servicio de atención telefónica las 24 horas del día, los 7 días de la semana, al 01-800-522-3000 totalmente gratis.

17 Canales con Contenido Exclusivo.
Además con sus 17 canales de contenido exclusivo, America Online te abre las puertas del mundo con todos los temas posibles, a sólo un click de distancia.

Siete Usuarios, una sola cuenta.
Con una cuenta de America Online tienes acceso para siete usuarios diferentes, cada uno con su propia contraseña de acceso a una pantalla personalizada que incluye cuenta de e-mail y mucho más.

Restricción para Menores.
America Online ayuda a tus hijos a conectarse

Hay CD's que con sólo ponerlos te cambian el estado de ánimo. Este te cambia la vida y te la hace más fácil.

Llegó a México America Online, la compañía que más de 22 millones de personas usan para conectarse a Internet de la manera más fácil.

El Internet fácil que te hace la vida más fácil.

al mundo en línea de manera segura y apropiada para su edad, ya que puedes dar acceso sólo a lo que tú quieres que ellos vean.

Sin duda alguna, America Online es tu mejor opción para conectarte al Internet y navegar fácilmente sin perderte.

Pide tu CD con 3 meses gratis de conexión al
01(800)522-3000
y conéctate ya a America Online.

AMERICA Online®

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año IX #8 Agosto 2000
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gus Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Javier Chávez
"Conejo", Gerardo Torres
"Arkham", Lalo Oviedo "Ewawo",
Juan M. Sánchez "John"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Carlos Méndez D.
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE FINANZAS
Luis Stein

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS
Alvaro de la Puente Hakim
Tel. 52 61 27 57
SUBDIRECTOR DE VENTAS
Mario Elías Moisés Tel. 52 61 27 28
GERENTE DE VENTAS
Norma Gress Tel. 52 61 26 09
EJECUTIVO DE VENTAS
Federico Lozada Tel. 52 61 26 00
Ext. 11701
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION
Anastacio Cisneros

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Roberto Sroka
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL
José R. Vila

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL Y REPRESENTANTE LEGAL
Constanza de Serna
GERENTE COMERCIAL
Johanna Price

(C) COPYRIGHT 2000 CLUB NINTENDO
Año 9 # 8, Revista mensual, Agosto 2000. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO**. No. 9/8 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 75 # 1212 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Venezuela: Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., Ecuador: Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires, Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 2000 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

Más de 5 años...
fueron exactamente 279 programas los de Nintendomanía, que terminó el pasado 22 de julio.

Para Club Nintendo, este programa fue como nuestro hermanito menor. No hubo tiempo de despedidas y hasta el último segundo de transmisión, todo el equipo involucrado en ese proyecto, puso el alma, el corazón, su experiencia y su talento.

La principal razón es presupuestal aún cuando hubo las mejores intenciones tanto de parte de Gamela, Nintendo of America y de T.V. Azteca, el programa ya no pudo continuar. El mercado negro (piratería) y el mercado gris (fayuca), definitivamente es un mal contra el que se luchó durante muchos años y por el momento ha hecho que para seguir en México, dándote un respaldo oficial, se reduzcan gastos publicitarios hasta que se tome un nuevo aire para regresar con otro programa de T.V., esperamos que sea pronto.

Mientras tanto, esperamos que sigas viendo un buen rato a Gus, nuestro editor, todos los sábados a las 9 y cachito de la mañana por el canal de las estrellas y, por supuesto, continuaremos con la revista Club Nintendo.

Esperamos que ahora sí, pronto desaparezca el contrabando y la fayuca de México pues hace mucho daño a la creatividad de los productores y a la economía de nuestro país.

Aquí seguiremos con mas ganas.

SUMARIO

DR.MARIO	04
EXTRA	10
SUPER WARIO	12
ARCADIAS	14
RAYADOS	16

A FONDO

CRYSTALIS	18
STAR CRAFT 64	35
ALL STAR BASEBALL 2001	43
TOMB RAIDER	46
CASPER	50
1942	72
BLASTER MASTER	78
BOMBERMAN MAX RED/BLUE	80
CROC	92

2da. PARTE E3

LICENCIATARIOS	19

TIPS

FIFA 99	33
CATWOMAN	40
METAL GEAR SOLID	56
BOMBERMAN 64 THE SECOND ATTACK	66
PERFECT DARK	84

MUSEO

METAL GEAR	52

PREVIO

TUROK 3	60
INDIANA JONES	62

VS	55
CN PROFILES	64
MARIADOS	74
GALERIA	94

Para todos aquellos que tengan este cartucho guardado en un cajón, les llegó el momento jugarlo de nuevo, ya que te preparamos unos tips para que descubras una nueva perspectiva de los partidos.

Bomberman está de vuelta en el N64, con nuevos amigos y nuevos rivales. Si te cuesta trabajo abrirte paso por los planetas, aquí te damos algunos consejos que te ayudarán a terminar este juego.

Si te gusta la estrategia en tiempo real, muy al estilo de Command & Conquer, entonces Starcraft 64 es un título que debes jugar. Echale un ojo al A Fondo.

DR. MARIO

¡Hola, qué tal amigos de Club Nintendo! Esta es la primera vez que les escribo y desgraciadamente van a leer algo que les han escrito a cada rato. Son realmente una súper revista, mucho muy completa y, claro, con gente muy, pero muy creativa. Soy un videojugador ya viejo y no porque esté grande, sino porque empecé desde muy pequeño (bueno, ni tanto). Actualmente tengo 23 años y sigo creyendo que el mundo de los videojuegos ha evolucionado demasiado en los últimos años, todavía recuerdo cuando salió el primer juego de Street Fighter, ese donde con tres *hadooken* eliminabas al contrario, ¿se acuerdan? Y ahora, ¿qué tal? ¡¡Juegos muy sorprendentes!! Me parece que leí en una de las revistas de Club Nintendo que tenían intenciones de empezar a sacar títulos en español y la verdad me asombra cómo niños de 6 u 8 años han terminado videojuegos donde se maneja mucho el idioma inglés, creo que por ese lado reciben un reconocimiento especial, ¿no creen? Bueno, estoy escribiendo un poquito de todo y ahora quisiera que me aclararan una duda; tal vez esto ya lo respondieron en su momento, pero para mí es importante y les agradecería que me lo aclararan. ¿El nombre de "Pokémon" se pronuncia "Pokimon"? O como se escribe, "Pokemon". Esto surgió a raíz de que un compañero y yo discutíamos acerca de esto, él asegura que se dice "Pokimon" y yo que es "Pokémon" pero hasta ahorita no sabemos quien dice la verdad. También quisiera saber qué significa "Pokémon".

Ernesto García Céspedes
Tijuana, Baja California

Ya estamos adoptando como costumbre, el comenzar Dr. Mario con un "guayabazo"... ¡Hay que empezar con optimismo! Muchas gracias por tus comentarios. Como bien dices, terminar un juego pese a la barrera del idioma tiene mucho mérito, y viéndolo desde otro punto de vista, es una muy buena forma de aprender o practicar otros idiomas. Y hablando de idiomas, tu pregunta nos recuerda un poco cuando estaba de moda Street Fighter II, cuando nadie sabía exáctamente cómo se pronunciaba el nombre "Guile" (unos decíamos "Gail", otros decíamos "Guile", tal como se leía y alguna ocasión alguien le dijo "Memo", pero nada qué ver). En este caso, nuestros vecinos del norte, pronuncian "Pokimon" y los japoneses lo pronuncian "Pokemon". Casi todos en la redacción, lo pronunciamos "Pokemón". Tal vez la forma correcta sea "Pokemon", como los japoneses, tanto porque ellos inventaron el término como porque viene de la abreviatura de "Pocket Monsters", o sea, "Monstruos de Bolsillo" (toman las dos primeras sílabas de cada palabra, donde la "n" de "Monsters" cuenta como sílaba).

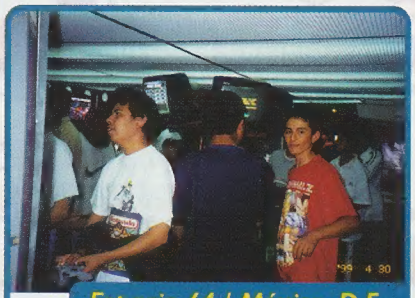
♦

¡Qué tal, amigos de Club Nintendo! Estuve pensando y he decidido crear un club para todos los "Nintendómanos" de Puebla, y por qué no, de toda la República. La finalidad de este club es reunirnos para comentar Tips, análisis de juegos, competir y algo que aún ha sido, por lo menos para mí, una utopía: Intercambiar Pokémon entre usuarios del Game Boy. Así que les hago a todos la invitación y mi petición especial es que, por favor, no sean mala onda y publiquen esta humilde carta para que se enteren todos de qué es lo que pensamos. Si están interesados en ingresar a este club de videojugadores, diríjanme un mail a:
theapeiron@hotmail.com

Manuel Méndez Rosales
Puebla, Puebla

Pues aquí está la propuesta. Recuerda que un buen foro (para los que viven en el D.F.) para intercambiar trucos, ideas, tarjetas o Pokémon, está en Espacio 64, en Hamburgo #8, justo debajo de las oficinas de Club Nintendo.

♦



Espacio 64 / México, D.F.

En este espacio puedes encontrar muchos amigos y buenas retas.

¡Hola, qué tal! Esta carta es para decirles que con la salida del ISSS 2000 se me ocurrió una idea muy buena para cuando el Dolphin esté listo. ¿Se imaginan poder jugar esta serie de Konami contra chavos de todo el mundo? ¿O ser del mismo equipo y hacer súper jugadas y aprender otras? ¡Han de estar pensando que estoy loco (y tienen razón) porque eso ya lo habían sugerido, pero a mí me gustaría que nos pudiéramos juntar varios chavos y armar un equipo, es decir, que cada uno controlara a un jugador y no que uno o dos controlaran a todo el equipo; sería increíble que cada uno viera desde el lugar del campo donde está, a los demás, haciendo una jugada disputando el balón o ver volar al portero para salvar su portería y, por supuesto, ayudar para meter un gol. Me gustaría mucho que a futuro hubiera un

juego así (creo que no sólo a mí) y que fuera no sólo de soccer, sino también de basquet, de americano, de hockey, etc.

Enrique Félix Navarro
México, D.F.

Con el paso del tiempo, nos hemos dado cuenta que el ingenio de los programadores es infinito; para muchos de nosotros, pelear contra Drácula en un cuarto tridimensional o ver un Shoryuuken desde distintos ángulos, era sólo una fantasía... misma que a los pocos años se convirtió en realidad, y todo esto gracias a que la gran mayoría de los programadores tienen la misma pasión por los videojuegos, como nosotros los fans.
La idea que nos platicas es muy interesante, y ten por seguro que en estos momentos, alguien por ahí ya se encuentra trabajando en un proyecto similar; actualmente, la tendencia a los juegos en red está a la alza, y creemos que será lo siguiente que explote la industria; RPG's, juegos de deportes, de aventura... en fin, todos los géneros, enfocados al juego en línea. Si los licenciatarios consiguen pulir este tipo de juegos, seguramente en un año será el nuevo boom de los videojuegos. Y, claro, Nintendo no se queda atrás y tanto el Dolphin como el Game Boy Advance utilizarán esta nueva tecnología.

ISSS98 / N64

¿22 jugadores simultáneos, cada uno en distintas partes del mundo? No es imposible.

Hola, amigos de Club Nintendo. Primero que nada, quisiera felicitarlos por su grandiosa revista. Bueno, quería preguntarles si salió un juego llamado F-Zero 2 para el SNES, ya que lo vi en una página de internet. Díganme, por favor, cómo está eso y si es que salió, en dónde podría encontrarlo. Saludos a la capital del acero.

Javier Flores Pecina
Monclova, Coahuila

Efectivamente, en Japón apareció la segunda parte de este excelente juego de carreras futuristas, y llevaba el nombre de F-Zero 2 Grand Prix. Desafortunadamente no llegó a América, debido a que este juego salió para el formato "SatellaView", que era algo así como el Disk Drive del Super Famicom.
La verdad, este título estaba muy bueno y conseguirlo es imposible, ya que no estaba en formato de cartucho. En algún número lo revisaremos en la sección de Museo.

F-Zero 2 / Super Famicom

Es una lástima que este título no haya llegado a este continente.

Quiero saber el nombre del Pokémon número 251 y hacer una fe de erratas, pues si Pichuu hubiera salido desde la primera versión, su número hubiera sido el 24 y no el 23 pues Pikachu es el número 25 y no 24.

David Iván Pomol
México, D.F.

Tienes razón, en el número de mayo publicamos el comentario de que si Pichuu hubiera aparecido en las versiones roja, azul o amarilla, hubiera sido el número 24, y no el 23, como lo dijimos. Si quieres saber cómo se llama el Pokémon #251, échale un ojo a Los Rayados.

¡Hola, Club Nintendo! En los años que tengo de leer la revista, he sido testigo del desarrollo de un medio de comunicación muy especial (me refiero a nuestra revista, por supuesto), en el que no sólo veo un servicio proporcionado por una empresa para sus clientes, además Club Nintendo es una muestra del talento y la gran capacidad de la gente de México (lo cual, como mexicano, me llena de emoción), ya que han demostrado ser la más importante publicación especializada de América, en lo que a videojuegos se refiere; esto es también un ejemplo de que sólo es cuestión de voluntad en las personas para contribuir a lograr un país de éxito. ¡Felicidades, son un gran equipo! Ahora, para despedirme, quiero saludar a los lectores que reciben la revista en otros países.

Alonso A.E.
México, D.F.

Este es un pensamiento en voz alta de Alonso A.E., mexicano. ¡Gracias!

Hola, saludos desde la ciudad de Tepic. Bueno, les escribo para presentarles mi inconformidad respecto a las últimas ediciones de su prestigiada revista. Lo que quiero decir es que a mí, como a muchos de mis amigos, nos molesta que casi la mitad de la revista esté dedicada únicamente a los Pokémon. Miren, yo entiendo que son los personajes del momento, que estelarizan el juego del momento (Pokémon Stadium de N64), pero lo que no entiendo es por qué su revista se dedica en su gran parte a eso. Creo que deberían dedicarse a buscar otros juegos que puedan tener potencial para ser un gran éxito. Espero y tomen en cuenta mi consideración.

David Fernández
Tepic, Nayarit

Por supuesto que tomamos en cuenta tu carta, ya que es importante para mejorar. Aunque, la verdad, no estamos muy de acuerdo en que casi la mitad de nuestra revista (tuya y de todos), ocupe su contenido en hablar de Pokémon; pero estamos conscientes y aceptamos que en

todos los números, desde que comenzó el boom para acá, le hemos dedicado un espacio a Pokémon, espacio que nosotros no imponemos, sino que es el proporcional a todas las cartas y correos electrónicos que nos llegan, pidiéndonos esa información (incluso, los fans de Pokémon están medio molestos porque no profundizamos tanto en su tema favorito). Y, como puedes darte cuenta en el complemento del reporte del E3, muchos licenciatarios están preparando juegos con el potencial para ser grandes éxitos.

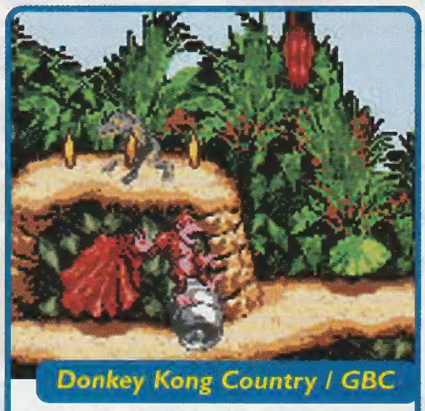
♦

Hermanos de Club Nintendo, sólo les escribo para dejar muy claro que el mejor sistema de juegos es el Game Boy, porque, a pesar de que sólo cuenta con 8 bits, sus juegos son sumamente entretenidos, ya que de nada sirven espectaculares gráficos tridimensionales desplegados en tiempo real, si el juego no divierte. Por si no se acuerdan, los "games" son para jugar y no para contemplar. El Game Boy tiene esto y lo más importante es que relaciona a varios jugadores entre sí, con juegos como Pokémon, y todo esto sin descuidar la tecnología, como lo demuestra el Game Boy Color, el puerto infrarrojo, la Game Boy Printer y la Game Boy Camera.

Santiago Solís
San Luis Potosí, San Luis Potosí

Este sistema portátil, que ya tiene más de 10 años de vida y sigue vigente en el mercado, es considerado como el más versátil de toda la historia y, por supuesto, el sistema de videojuegos más vendido del mundo. Y también ejemplifica perfectamente el hecho de que la imaginación es más poderosa que la tecnología, ya que en esta consola se puede programar desde un sencillo y divertidísimo Tetris, hasta un complejo y, de igual forma, divertidísimo Donkey Kong Country. La siguiente generación del Game Boy, el Game Boy Advance, combinará todo lo bueno del GB, con el poderío de la tecnología actual. Echale un ojo a la sección Extra, dentro de este número.

♦



Donkey Kong Country / GBC

Donkey Kong Country le saca todo el provecho al Game Boy Color; disponible a partir del 28 de Agosto.

Hola, Club Nintendo, soy un gran admirador de su revista y les tengo esta pregunta: ¿Los juegos del Game Boy normal pueden ser compatibles con el Game Boy Color? Quiero saber esto porque tengo pensado comprarme un Game Boy y no sé cual, si el normal o el Color, ya que si se pueden jugar cartuchos del Game Boy normal con el Color, creo que es preferible comprarme el segundo. Puede que sea una pregunta tonta, pero es que en realidad no lo sé. Espero que puedan resolver mi duda.

Luis Alberto Martínez
México, D.F.

Y, hablando del rey de Roma... Una de las mejores opciones del Game Boy Color es que es compatible con todos los cartuchos del Game Boy Clásico, así que ese es un buen motivo para conseguirlo. Otro motivo es que actualmente, los programadores están haciendo juegos que explotan todas las capacidades de este sistema, por lo que sólo son compatibles con éste.
Recuerda que los cartuchos grises son compatibles con todos los modelos del Game Boy, los negros son compatibles con todos también, pero aprovechan algo de las capacidades del GBC; y los transparentes son sólo compatibles con el Color.

♦

Hola, amigos, quiero felicitarlos por la excelente labor que me beneficia a mí y a todos los usuarios del Nintendo 64. Por favor, no se enojen por esta pregunta, porque no sé si es tonta; acabo de comprar el Expasion Pak y tengo miedo de algo; a mí me da pereza estar cambiando el Expak, siempre que un juego no usa este accesorio, pero resulta que un día quité el Jumper Pak e instalé el Expak y noté cómo se llegó a calentar el mismo. Esta es mi pregunta: ¿Es necesario quitar el Expansion Pak para un juego que no lo usa? Pues porque en verdad es frustrante estar desconectando la consola para cambiar de accesorio todo el tiempo. Por favor, contéstenme.

Rigoberto Guerrero
México, D.F.

No tienes de qué preocuparte, puedes usar los juegos que no aprovechan el Expansion Pak con este accesorio, por ejemplo, puedes jugar Super Mario 64 con el Expansion Pak y hasta con el Rumble Pak y el juego será tan normal como siempre, pero no esperes que se vea mejor ni que vibre. Y es normal que se caliente este accesorio.

♦

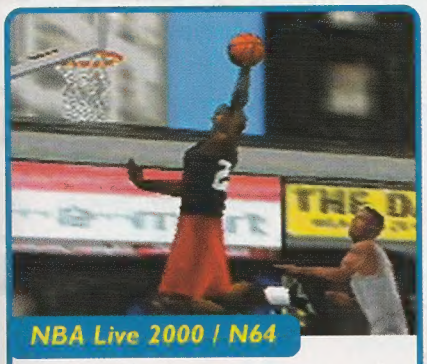
¿Por qué en el comercial de Pokémon Stadium de la tele sale al principio Mew? Otra pregunta, ¿Por qué no salía Michael Jordan en ningún título de basket del Nintendo 64? Y yo ya vi uno donde sale y es el título de NBA LIVE 2000, en la portada sale Tim Duncan. ¿Acaso hay algún truco para obtenerlo o para pelear con él?

Víctor Bañuelos Castro
Guadalajara, Jalisco

Hace mucho, cuando este deportista estaba en la cumbre de su carrera, muchos fans se cuestionaban el por qué de su ausencia en los videojuegos; la respuesta es porque cobraba mucho de regalías, ya que prácticamente se había convertido en un producto y adquirir los derechos de su imagen era casi imposible. Actualmente, como ya está retirado, sería más fácil incluirlo en un juego, aunque no tendría caso, ya que, por lo general, los videojuegos de Basketball tienen que estar actualiza-

dos. Pero, recuerda que para eso se inventó la opción de Create Player de los juegos, para que pudieras incluir a Michael Jordan o a Crecencio Rodríguez. Mew sale en el comercial de Pokémon Stadium porque puede ser usado en este cartucho (bueno, eso creemos, en realidad no sabemos si hay una razón anormal).

♦



NBA Live 2000 / N64

Michael Jordan aparecerá en más juegos de Basket Ball, aunque sea sólo para recordarlo.

Hola, amigos. Antes que nada, quiero decirles que su revista está chida, son la mejor de México. Les escribo porque quiero quitarme unas cuantas dudas que pasan por mi mente; mis dudas son las siguientes: Checando mis revistas de Club Nintendo, me detuve a ver la revista Año 8 # 5 y en la página 19 abordan un tema, donde Spot habla de la trifuerza en Zelda: Ocarina of Time. Ya sé que él concluyó que eso era una mentira, que era un truco de fotomontaje, pero, me quedó una duda, de donde saqué una teoría. Al leer la revista Año 9 #5, en la página 76 publican trucos de Golden Eye 007; mi teoría es que, Golden Eye es un juego que salió hace tres años y Zelda apenas va a cumplir dos. Rare tenía unos trucos muy bien escondidos, tanto, que ni el jugador más matado los hubiera encontrado. Y vean cuánto tiempo estuvieron escondidos en los archivos secretos de Rare. Cuando los dio a conocer, hizo que desempolváramos ese juego para exprimirle un poco más; yo pienso que si Rare hizo eso, por qué Nintendo no, y tal vez tenga muy bien callado el secreto de la trifuerza, dando tiempo a que nos olvidemos de ello, pero, ¡ah! Cuando uno menos lo piense, ¡Pum! Nintendo lo hace aparecer de quién sabe donde, como lo hizo Rare. Esa es mi duda, ustedes qué creen. Ya sé que le preguntaron a Dan Owsen si en la traducción que él hizo no venía nada de ese tema, pero estamos hablando de Nintendo, que da muchas sorpresas.

Romel Cortés Aguirre
Cuernavaca, Morelos

¿Ves cómo en las películas, los que sobrevivieron a la guerra de Vietnam se ponen histéricos cuando escuchan un ruido muy fuerte? Bueno, pues así se puso Spot después de leer tu carta y por tu culpa ya se puso a jugar Ocarina of Time de principio a fin (pero no te preocupes, por lo menos lo pusiste a hacer algo, ja, ja, ja, ja... nada personal, Spot). La verdad, nunca hemos descartado la posibilidad de que la Trifuerza algún día aparezca en ese cartucho, mucho menos después de conocer el historial de Rare y Lucas Arts, que dieron a conocer trucos mucho tiempo después de la salida de sus títulos. Como bien dices, es posible que ocurra en el caso de Zelda; lo único que podemos decir es que, oficialmente, NOA dijo que la trifuerza NO se puede conseguir en Ocarina of Time. Ojalá que nos den la sorpresa.

TLOZ: Ocarina of Time / N64

¿Será posible que Nintendo dé la sorpresa de la Trifuerza, tal como lo hiciera Lucas Arts con la Naboo Fighter?

♦

Primeramente quiero darles una sincera y gran felicitación por el genial y espléndido trabajo que realizan para hacer nuestra revista mes con mes. Como primera cosa, les quiero hacer una pregunta: ¿Cuándo sale a la venta Resident Evil Zero? y la segunda pregunta es ¿Cuándo sale a la venta Resident Evil para el GB? y la última y no menos importante: ¿Resident Evil Zero será exclusivo para el N64? Bueno, espero no molestarlos mucho con mis preguntas y si pueden responderlas, súper. Otra cosa, mi jugador de baloncesto favorito es ni más ni menos que... Crecencio el Maniaco Rodríguez, sin duda es el mejor jugador de toda la ZNBA (Asociación Nacional de Basketbol de Zacacalco) ¡Bien por ti Crecencio!

Alejandro Hernández Torres
Cd. Mante, Tamaulipas

Muchas preguntas, muchas respuestas. La fecha de salida de Resident Evil Zero es aún desconocida. Aparentemente, en Japón aparecerá a finales de año y es posible que en América salga más o menos al mismo tiempo, aunque también es probable que en ambos continentes aparezca hasta el próximo año, ya que, en este caso, no se trata de una adaptación, sino de un título original. Es por eso que este título será exclusivo para el N64 (pero conociendo a Capcom, es posible que haya en algún momento una adaptación para PC). Desafortunadamente, Resident Evil de GBC se canceló de manera definitiva y la razón, según personas de Capcom, fue que no consiguieron realizar un título con la calidad suficiente del título original, así que, para no dar pena ajena, prefirieron no terminarlo y cancelar el proyecto. A ver si hacen algo para el Game Boy Advance. Por cierto, en estos momentos, Crecencio está concluyendo su preparación para los Juegos Olímpicos de Sidney, y te manda un saludo a ti y a todos sus fans.

♦

Hola, como en cualquier carta que reciben en la redacción, los felicito por la buena información que incluyen en la revista.
Tengo una duda, en la página de Nintendo de España (www.nintendo.es), en el artículo que habla del

Transfer Pak, dice que el juego de Pokémon Stadium está hablado y escrito en castellano; la pregunta es ¿En España, el juego al que se refiere la página es el juego edición roja y azul de Pokémon de GB? ¿O es la versión de N64, que únicamente ellos pueden tener? Espero que resuelvan mi duda, ya que sería bueno que trajeran juegos en versión americana, pero en español.

Santiago Villafuerte
México, D.F.

Pues no viste mal. En España apareció la versión de Pokémon Stadium del N64, hablada y escrita en español. Adaptarla del sistema de televisión PAL europeo al de NTSC americano, sería muy costoso y casi imposible (financieramente hablando) de que se lleve a cabo.

Pokémon Stadium / N64

La versión en castellano de Pokémon Stadium sólo los españoles la tuvieron. Una de las ventajas de no tener mercado negro.

♦

Hola mh... ¿Editores? ¿Escritores? Es que como ustedes nos dicen lectores, ¿cómo les diremos nosotros? Bueno, un día, mientras venía de regreso de la escuela, compré la revista del mes de Junio de Club Nintendo y ahí leí la carta de Ivonne y bueno, estaba pensando que no creo, sinceramente, que personas de otros países no comprendan modismos como "buena onda", digo, está bien, ellos tienen sus modismos, si no basta ver a los dominicanos que parece que te hablan en chino usando tanto modismo; a lo que quiero llegar es que no creo que realmente se molesten por cinco palabras que no entienden de toda la revista, porque ustedes tampoco usan tanto estos modismos. La idea del diccionario es una buena idea, incluso en cada estado usamos diferentes modismos y sería bueno que también se publicaran éstos y no sólo de México, sino que también de otros países mandaran sus palabras raras. Creo que el diccionario que propone Ivonne de Guanajuato, es una idea súper mega genial.

Juan Fernando
Durango, Durango

Chido (o sea, muy bien). Entonces, ya sabes, no dejes de enviar tus modismos (con su respectivo significado), cada vez que envíes una carta o un e-mail, de esta forma podremos alimentar el diccionario de modismos de Club Nintendo, que, aunque no tiene mucho qué ver con videojuegos, sí tiene mucho qué ver con los videojugadores.

♦

¡Qué onda cuates! ***(amigos)*** Les mando este mail porque estoy algo enojado: ¿Por qué en Perfect Dark no dejaron la opción de meter rostros desde la Game Boy Camera?

Ustedes prometieron decir por qué. Bueno, no todo es regaño, ya que son la única revista 100% mexicana que nos habla del E3, ya que los de la "N", no dijeron nada. Hablando de los de la "N", yo pienso que se están aprovechando del impacto de la serie de Pokémon, ya que les he visto al menos ocho portadas de Pokémon y lo que dicen de estos personajes es sumamente pobre, comparado con lo que ustedes dicen. Y hasta a veces le dan el encabezado a una estupidez, como "Mickey V.S. Pikachu" y lo que dicen abajo de ese encabezado no tiene nada qué ver. Al hablar de Nintendo, ustedes son los mejores.

Carlos Arcila
México, D.F.

Bueno, pues ya no te enojes, porque te vamos a decir qué cación nos dijo nuestro cuate Ken Lobb durante el E3. El problema fue que, la plítica sobre violencia en videojuegos, sobre todo en Europa, es muy estricta; en la opción original de Perfect Dark, podías injertar un rostro que tuvieras en el archivo de la Game Boy Camera, a través del Transfer Pak. El problema es que debías dispararle, y esto, para las políticas de Nintendo, no era muy sano, ya que disparale a tu mejor amigo, a tu hermano o hasta a tu papá, aunque fuera sólo un juego, definitivamente no era un buen ejemplo. Era una buena opción, tecnológicamente hablando, y ojalá que la apliquen en futuros títulos. Respecto a lo de tu segundo comentario... sin comentarios.

♦

Club Nintendo desea mandar su más sincera felicitación a Fox por haber logrado el mayor puntaje y le desea mucho éxito en los próximos 6 años a él y a su gabinete; Peepy, Slippy y Falco.

Si quieres tener o dar tips, proponer cosas nuevas, enviarle dibujos a Adeleine, felicitarnos, regañarnos, enviar tus modismos regionales, o crear el Club de Fans de Crecencio Rodríguez, no dejes de escribir a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

O si lo prefieres, puedes mandarnos un e-mail (no olvides incluir todos tus datos).
clubnin@nintendo.com.mx

La página de Gamela México es un excelente sitio:
www.nintendo.com.mx

fantasy

La FANTASÍA de un baño divertido

SHAMPOO

coleccíónalos y diviértete

#52 MEOWTH™

Pokémon™

¡Atrápalos ya!™

Salva de enredos a tu cabello y de lágrimas a tus ojos

GRISI SÉ NATURAL www.grisi.com

©1995,1996,1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. TM & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo.

Hardware

Un nuevo diseño para el N64

Definitivamente, el Game Boy fue el creador de hacer los sistemas con diferentes colores y diseños para que nosotros, los videojugadores, tuviéramos más opciones para vernos más excéntricos. Bueno, pues, siguiendo este concepto, el N64, como ya sabes, también sacó una línea de nuevos diseños para este sistemas, la cual conocemos aquí en América como Funtastic Series (los N64 de colores transparentes). Y mientras todos creían que eso iba a ser todo, Nintendo de Japón lanzó el pasado 12 de Julio un diseño nuevo: El modelo Pikachu. Como puedes ver en la foto, el "chasis" del N64 cambia un poco y es más largo y, claramente, tiene un Pikachu encima. El sistema será exactamente el mismo y la diferencia es meramente estética. El botón de Power es una Pokébola y el botón Reset es el pie de Pikachu. Lo más gracioso de este nuevo modelo (de edición limitada y sólo para fans), es que al encenderlo, se encenderán también las mejillas de Pikachu. Este modelo se puede conseguir en dos colores, azul con amarillo y naranja con amarillo. Y esta noticia la damos porque Nintendo of America anunció que este modelo también va a estar disponible en América a finales de año. Así que si tienes el llavero de Pikachu, el Game Boy Color edición especial de Pikachu, todos los pósters y muñecos de Pikachu, el New Beetle de Pikachu y hasta los calcetines de Pikachu, no debes dejar de tener el N64 de Pikachu.

O si no tienes N64 y eres un Pokéfan, no dejes pasar la oportunidad.

Se veía venir...

Hiroshi Yamauchi anunció en una conferencia de prensa el pasado mes de Junio, que el siguiente sistema de Nintendo, llamado temporalmente "Dolphin", retrasaría su salida en Japón. Este sistema estaba anunciado para finales de año, sin embargo, Nintendo de Japón lo lanzará hasta el año 2001 (alrededor del mes de Abril). Según el señor Yamauchi, esto se debe a que en estos momentos el "Dolphin" no cuenta con la cantidad de software (juegos) necesarios para satisfacer a los videojugadores, sobre todo porque actualmente las consolas que están en el mercado, como el PSX2 y el Dreamcast cuentan con una buena cantidad de buen software disponible, y la postura de Nintendo de Japón en este aspecto, es poder tener un nivel de competencia desde el lanzamiento de esta nueva consola. Otro motivo del retraso es porque Nintendo quiere pulir al 100% el sistema de conexión a internet y comenzar a desarrollar juegos que puedan ser usados "en línea". Aún así, Yamauchi San piensa poder mostrar algo de este proyecto en el Space World 2000, evento que se llevará a cabo en la ciudad de Makuhari, Tokyo, del 25 al 27 de este mes. En esta conferencia también se habló de que el Game Boy Advance sí estará listo para fin de año en Japón. Por cierto, tambíen se anunció que el "Dolphin" no se llamará Dolphin, pero no se dio a conocer el nombre nuevo, seguramente esto lo sabremos en dicho evento. De cualquier manera, en América, estos dos sistemas se lanzarán hasta el año entrante. Cuando estés leyendo esto, seguramente nosotros ya hayamos llegado del Space World, así que debes estar pendiente en los próximos números para saber más.

Ya está avanzado el Advance

Aunque en el E3 no se mencionó nada de este sistema, recientemente Nintendo dio a conocer muchas cosas interesantes del siguiente sistema portátil de Nintendo, o sea, el Game Boy Advance. ARM, una compañía que se especializa en maximizar las capacidades de un CPU de tecnología portátil, diseñó el CPU del GBA, el cual es de 32 bit. El GBA utilizará una pantalla LCD (de cristal líquido), capaz de desplegar 32,768 colores en pantalla simultáneamente (en formato Bitmap), y en Character Mode puede desplegar 511 al mismo tiempo (el GBC sólo puede desplegar 56 colores en este formato), sin embargo, la paleta de colores será de 65,535. Su resolución será de 240x160, mientras que la del GBC es de 160x140. El tamaño de este sistema es casi el mismo que el del Game Boy Color; para que te des una idea de su tamaño, sostén tu Game Boy, pero no verticalmente, sino horizontalmente y tendrás casi el tamaño exacto. Este sistema utilizará dos baterías AA, que durarán aproximadamente 20 horas de juego continuo (en el GBC duran 10). El GBA será compatible con TODOS los cartuchos, tanto de GB clásico como de GBC. Otro anuncio importante, es que Nintendo acaba de darle a los licenciatarios que desarrollaran juegos para el GBA, un kit de herramientas de desarrollo de audio, llamado MusyX, mismo que fue creado por Factor 5. Con este MusyX, los programadores podrán crear MIDI's y efectos de sonido diseñados específicamente para sistemas portátiles, pero con la calidad que actualmente ningún sistema de este género puede tener. El MusyX Audio Tool (su nombre completo), incluye el sistema Dolby Sorround Sound y ofrece más de 32 mixes de ejemplos de voz, que soportan el sistema sintético de voces PSG (Generación de Sonido Programable); aunque esta tecnología ha sido usada en el N64 y en Game Boy Color, gracias a la capacidad, tanto del GBA como el Dolphin, podrán superar la calidad de audio. Así que, ¿cómo ves? El Game Boy Advance va por muy buen camino y será mostrado, al igual que el "Dolphin", en el Space World 2000.

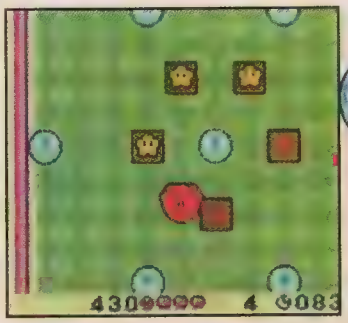
Software

El primer título para el Game Boy Advance

Recientemente, en un comunicado de prensa, Nintendo de Japón anunció que una nueva compañía, llamada Brownie Brown, se encuentra trabajando en lo que será el primer juego para el Game Boy Advance; este título tiene por nombre tentativo "Magical Vacation" y se trata de un juego RPG, donde, aparentemente, se utilizarán las ventajas de la conexión a internet. "Mientras Pokémon llegó a un nuevo nivel, al darle la oportunidad de intercambiar y pelear a quienes gustan del RPG, Magical Vacation facilitará mucho más la comunicación en este aspecto...", dice el comunicado de Nintendo Corporation Ltd. Esta nueva compañía, Brownie Brown, se llama así en honor a las "brownies", las pequeñas hadas del folklor escocés, quienes trabajan mientras la gente duerme. Pero, ¿en realidad quiénes son Brownie Brown? Bueno, pues de este equipo de trabajo, destacan cuatro personas, que son cuatro ex-programadores de Square, y estos cuatro crearon, en aquel entonces, la exitosa serie de RPG, Secret of Mana (Seiken Densetus, en Japón). Shinichi Kameoka y Koji Tsuda, son diseñadores gráficos; Tomoki Anazawa es programador y Nobuyuki Inoue es el planeador; ellos, después de abandonar Square, formaron esta compañía, misma que comenzó sus operaciones oficialmente el 30 de junio, en Tokyo. Como ves, el Game Boy Advance lleva un buen camino y estamos seguros que su alta calidad quedará demostrada desde el momento en el que salga a la venta, sobre todo con el respaldo de los nuevos y viejos licenciatarios.

Buen año para Kirby

Después de tres años y medio Kirby regresa al Game Boy, en un juego que en Japón se llama Korokoro Kirby. Este título no es como las anteriores aventuras de Kirby y el concepto del juego es algo nuevo. De hecho, es muy similar a un juego de pinball, pero con algunas diferencias. En este título, Kirby se la pasará rebotando por toda la pantalla, y deberá cumplir con ciertos objetivos. Parece que este título será bastante divertido. El 23 de Agosto aparecerá en Japón (dos días antes del Space World), así que seguramente lo veremos por allá.



En América aún no hay fecha de salida, pero es seguro que lo veamos muy pronto por acá, claro, con un nombre distinto.

De última hora

No sólo el Dolphin se retrasó, de último momento nos enteramos que muchos títulos del GBC y del N64 cambiaron su fecha de salida. Aquí está la lista con el nombre del título y su fecha de salida actual:

GBC

Little Mermaid 2: Pinball Frenzy - 5 de septiembre 2000
Donkey Kong Country - 20 de noviembre 2000
Mario Tennis - 15 de enero de 2001
Pokemon Puzzle League - 5 de febrereo de 2001

N64

Mickey's Speedway - 4 de diciembre 2000
Conker's Bad Fur Day - 22 de enero de 2001
Banjo-Tooie - 5 de febrero de 2001

Super Wario

Yo lo sé, no hace falta que lo digas; me amas, me adoras y siempre has querido ser como yo. Es por eso que, después de tantas cartas y correos electrónicos, los de Club Nintendo me dieron mi sección, la que siempre has querido tener entre las páginas de esta revista. ¿Quieres una probadita de lo que te espera en esto que es tu nuevo foro de expresión?

Dr. Wario

Han llegado muchas cartas a la redacción de Club Nintendo que NO son contestadas y eso me indigna mucho, ya que ustedes, mis fans, se merecen lo mejor. Y no me importa si tus preguntas no tienen sentido, aquí está tu Doctor, para contestarte lo que quieras. Y aquí está la pvrimera carta, para que veas que todo lo voy a contestar.

Querido Dr. Mario,
Me compré el juego de Mortal Kombat 4 de Nintendo 64, y revisé todas las revistas de CLUB NINTENDO y encontré en la revista Año 7 #9 de 1998 muchos trucos del juego, pero un truco que es el que dice: "Entra a la patalla de Options y coloca el cursor en la opción de Continues. Ahora mantén presionados los botones c-izquierda y c-abajo. Continúa así por 10 segundos aproximadamente y entra a la pantalla de Cheats, donde tienes acceso a varios trucos, como el ver los finales después de una pelea o ejecutar los fatalities con sólo conectarle un "uppercut" a tu oponente." Lo que no sé es, ¿Qué significa Uppercut?
Jesús Fernando Cantú Villarreal
Monterrey N.L.

Querido Chucho,
Tu carta jamás fue respondida por el Dr. Mario, no sé por qué... Bueno, según mi diccionario Inglés-Español, "Uppercut" signinfica "Gancho"... O.K. "Gancho" tiene varios significados, entre los que destacan, "Instrumento puntiagudo y corvo por una punta, sirve para colgar y agarrar cosas", "Pedazo de rama", "Solicitar con maña", "Rufián", "Atractivo" y/o "Puñetazo dado horizontalmente con el brazo replegado". Recuerda, si tienes cualquier otra duda, no olvides comenzar con "Querido Dr. Wario, eres sensacional" y dirigirla a:

Revista Club Nintendo
Sección: Dr. Wario
Hamburgo #8Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

Y porque sé que te lo mereces, cuando tenga más páginas, voy a tener más secciones, como La Waleria, Wariados, W.C. Profiles y más. Y recuerda, tendré regalos exclusivos para las mejores cartas. Está bien, ya... aquí les regreso la portada que tomé prestada del número de Julio (de la sección, Nuestra Portada) para un experimento que les mostraré el número siguiente. Si quieres, recórtala y pégala, aunque sería mejor y más productivo que la dibujaras, ¿no? Bueno, hazle como quieras, yo ya me voy. Arrivederchi.

Los favoritos de Wario

Esta sección, en un principio la iba a llamar "Los Grandes de Wario", pero para que no pensaran que el nombre me lo fusilé de la Ultima página, preferí ser original y no dejarme llevar por clichés, nombrando a esta sección: Los Favoritos de Wario. Este mes recomiendo:

5. Carmageddon 64 (Titus/N64)
4. Casper (Interplay/N64)
3. BattleTanx (3DO/N64)
2. Jeremy McGrath Supercross 2000 (Acclaim/N64)
1. Superman (Titus/N64...I Love it)

Warioscopos

¿Quieres saber lo que te deparan los astros?

Leo

Te va a ir mal.

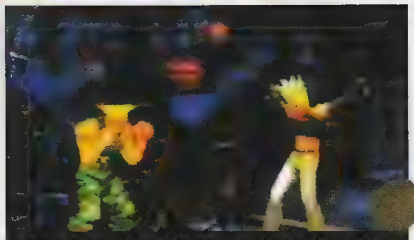
Virgo

Por reirte de Leo, te va a ir peor.

Scribe®
y diviértete
con las
portadas
Nestlé®
Scribe
ELEMENTAL
70 Años en México
Nestlé

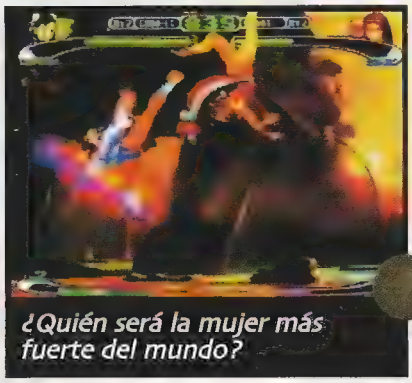
Si eres fan de los juegos de peleas, sobre todo de los títulos de Arcade de Marvel v.s. Capcom o The King of Fighters, seguro que alguna vez soñaste que usabas a Ryu y contraatacabas el Power Geiser con un Shinku

Al parecer Kyo Kusanagi probará una paliza del peleador más fuerte de Capcom.



Aquí se decidirá cual de los dos tiene el peinado más raro de los juegos de peleas.

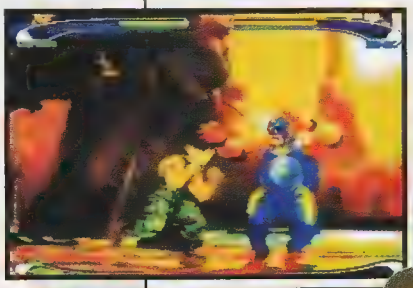
Hadouken... bueno, pues despierta, porque a mediados de Septiembre, en locales de Arcade podrás ver tu sueño hecho realidad. Tal como anunciamos hace algun tiempo, Capcom y SNK lograron reunir a sus peleadores más fuertes en un sólo título, que lleva por nombre Capcom v.s. SNK. Este título aún está bajo desarrollo, y tal vez en este momento ya esté el 95% terminado.

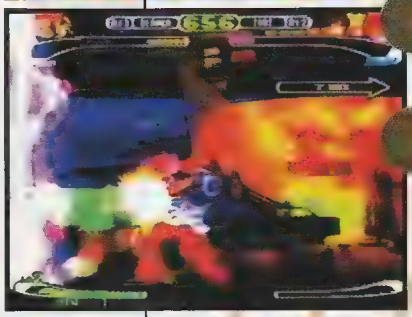


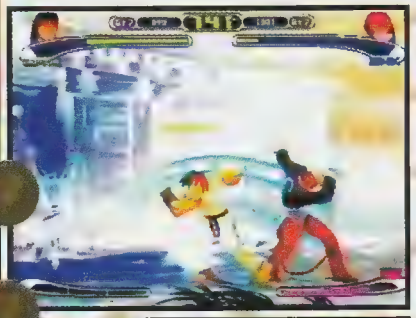
¿Quién será la mujer más fuerte del mundo?

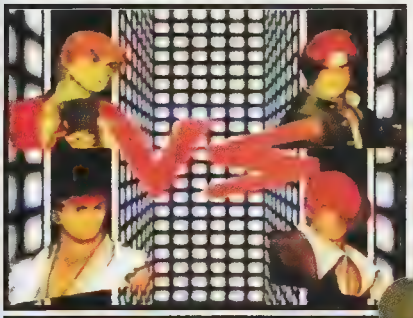
Cuando uno escucha por primera vez de este título, se pregunta cómo sera el estilo de gameplay, ya que las dos compañías manejan estilos muy distintos entre sí.

Bueno, pues, en cuestión de movilidad, todos los personajes tienen mucho de la serie KOF, ya que podrán rodar para esquivar poderes, y tendrán super saltos; también tienen mucho de la serie de Street Fighter, sobre todo de la tercera parte, por la velocidad con la que se ejecutan los combos y no serán tan rápidos como en KOF, pero serán más creativos. De hecho, los valores de los personajes se basan más en los Street Fighters. Los gráficos son estupendos y los efectos en los poderes están bastante bien. En cuestión de poderes super especiales, tanto por parte de SNK como de Capcom, se adaptaron un poco más a los juegos de Capcom de la serie Street Fighter Alpha, ya que al momento de ejecutarlos, se congela la imagen y si el frame del afectado está sin guardia, es seguro que le









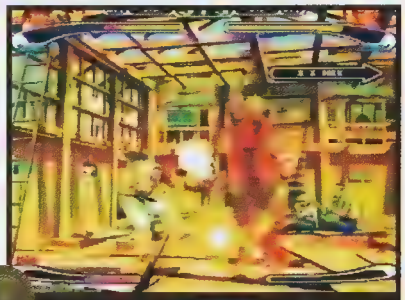
entra y no como en los KOF, que aunque te tomen distraído, tenías tiempo para bloquear el ataque. CVSSNK tendrá dos modos de pelea; el Capcom Groove, donde llenarás niveles de poder, del uno al tres, muy al estilo de SFA, para ejecutar super combos o poderes de desesperación más efectivos. El otro modo es el SNK Groove, donde, muy a la KOF, llenas toda una barra, presionando dos botones, y al llenarla, ejecutas los poderes de desesperación.

Como seguro ya te imaginabas, las peleas no serán de uno contra uno, sino por equipos; para esto, existe un modo llamado Ratio Gauge, que limita el número de personajes en tu equipo; esto se nos hizo un poco raro (pues en el prototipo no estaba muy bien definido), ya que, imagínate que tienes cuatro casillas para elegir personajes, pero, por ejemplo, Ryu ocupa dos casillas y Kyo también, por lo que sólo podrás utilizar a estos dos, pero Zangief y Raiden ocupan una casilla cada uno, por lo que al elegirlos, te sobrarán dos casillas, para meter a Ryu y así tu equipo será de tres; lo raro es que no sabemos aún cómo se definirá el que un personaje utilice más de una casilla, aunque es probable que sea por la combinación de modo de juego y habilidad del personaje.

Los retos especiales son muchos y muy graciosos; por ejemplo, aquí vemos cómo Mai aparece disfrazada de Chun-Li.

Al ejecutar un poder de desesperación, la pantalla se congela

Al momento de pelear, aparecerán tus puntos por combo y además quedan registrados en tiempo real; a este sistema se le llama Groove Point System. Respecto a los personajes, sólo pudimos ver en acción a Benimaru, Blanka, Chun-Li, Mai, Ryu, Ken, Ryo, Terry, Iori, Kyo, Raiden, Zangief, Sakura y Guile. Por ahí nos enteramos que en total habrá a rededor de 28 personajes normales y otros ocho ocultos. También, en forma extraoficial supimos que estará Geese, Bison, Andy, Joe, Cody, Guy y Akuma.

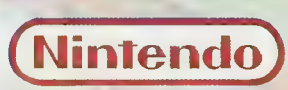


Este es Ryu recibiendo un Dragon Punch de parte de Ryo Sakasaki, cortesía de SNK.

En esta foto se ve cómo Ken le lanza la gorra a Terry antes de comenzar la batalla.

Como ves, la combinación de estas compañías, expertas en juegos de peleas, dará como resultado uno de los mejores títulos de este género, del cual te contaremos más cuando tengamos más información.

TODO DE:



Vendemos a todo México
http://playforce.gemtel.com.mx
Bazar gratuito
(012) 2-33-63-60 · (012) 2-37-41-37 · (012) 2-48-93-63
Puebla, Pue.
De 10 a 14 y de 16 a 20 hrs.
Distribuidor autorizado Gamela México, S.A. de C.V.

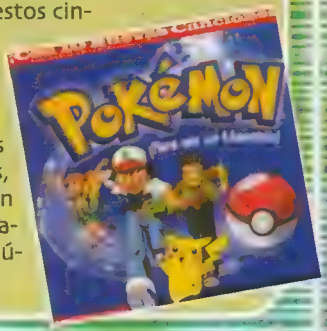
rayados

Los Rayados de las cámaras I-Zone del mes de Julio son:

Oscar Zuno S.
Antonio Limón Villareal
Alberto Muñoz Esquivel
Vicente Atilano
Lucía Badillo
Alejandro Gómez R.
Vanesa Valdez Sánchez
Carmen Bonilla Pérez
Braulio Salinas Ruiz
Genaro F. Tovar
Ricardo González C.
Eduardo Luna Ayala

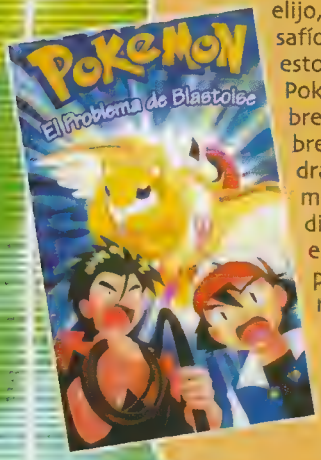
Pa' que te aprendas el PokéRap

Si te gusta Pokémon, seguramente también te gusta la música de la serie de T.V. y si es así, es muy probable que ya hayas escuchado el CD "¡Para ser un Maestro!", que contiene muchas canciones inspiradas en estos personajes, como la canción del Equipo Rocket, la de Misty, la de Ciudad Viridian y el famosísimo PokéRap. Este CD es altamente recomendable para los fans de la caricatura y si tú eres uno de ellos, Club Nintendo tiene para ti cinco CD's de "¡Para ser un Maestro!". ¿Quieres uno? O.K. Los cinco primeros E-mails que lleguen a clubnin@nintendo-.com.mx, el día 21 de Agosto entre las 15:00 y 16:00 horas, diciéndonos el nombre del compositor de la música de Pokémon de GB, tendrán uno de estos cinco CD's. Esta promoción es exclusiva para México D.F. Los e-mails que lleguen antes o después de la hora o el día indicado, no serán válidos. Será necesario que los e-mails contengan todos tus datos, como nombre completo, dirección y teléfono. Los nombres de los ganadores serán publicados en el número de octubre.



A la hora que quieras

Justo como lo habías pedido; los mejores episodios de la serie de T.V. de Pokémon ya están en video, sin cortes comerciales y listos para que los veas y reveas en el momento que quieras. Recientemente aparecieron a la venta los videos "El Héroe Perfecto" y "El problema de Blastoise" y cada uno contiene dos buenos capítulos. Pero para que completes tu colección, te vamos a dar la oportunidad de llevarte uno de los cinco videos que tenemos, los cuales son los primeros que salieron (Pikachu, yo te elijo, Bulbasaur y la aldea secrta o El desafío Samurai). Si quieres tener uno de estos videos, deberás enviarnos los 251 Pokémon dibujados (no en Arte en Sobres, sino en una hoja dentro del sobre). Los mejores cinco dibujos, tendrán uno de los cinco videos. Tomaremos en cuenta la originalidad de los dibujos y la técnica. Esta promoción es exclusiva para el interior de la República Mexicana y la última carta la recibiremos el 30 de Agosto. Los nombres de los ganadores serán publicados en el número de octubre. Todos los dibujos deberán incluir tu nombre completo, dirección y teléfono.



Para un cabello sedoso

¿Tu sabes por qué Ash usa gorra? Por que le da pena enseñar su cabello maltratado por usar shampoo marca "X". Para que no te suceda lo mismo, deberías probar el nuevo shampoo Fantasy, de Pokémon. Hay de muchos colores y cada color tiene a un pokémon, por ejemplo, está el azul con Charmander, el amarillo con Tangela, el rojo con Pikachu y el morado con Squirtle. Estos shampoos, además de dejar un agradable buqué a tu cabellera, evitará que se te enrede y además no te irritará los ojos. Y para que veas que nos preocupamos por tu aspecto, tenemos aquí 15 paquetes de cuatro shampoos Fantasy, y uno de ellos puede ser tuyo si nos envías por correo una fotografía que compruebe que ya abriste el segundo round de Pokémon Stadium (puede ser una foto del mapa de noche). Para que te salga bien tu foto, procura tomarla en un cuarto muy obscuro, utilizar una cámara de 35mm y centrar bien la foto, evitando reflejos o tomarla muy cerca o muy lejos. Las primeras quince fotos que lleguen, tendrán su paquete de shampoos. El sobre deberá tener un dibujo de Pokémon Stadium, si no, no será válido. La última carta se recibirá el 30 de Agosto. Los nombres de los ganadores serán publicados en el número de Septiembre. No olvides incluir tus datos completos.

No olvides incluir tus datos completos, ya sea por e-mail o por carta. Si es carta, envíala a:

Club Nintendo
Sección: Los Rayados
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor mediante oficio SVV-DGVV-250/2000. Para mayor información sobre la promoción llamar al 5-2612000. Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco

A partir del 27 de julio

Imagínate más...

Disney Channel

En español,
24 horas al día,
todos los días.

Vía DIRECTV™ y Sistemas de CABLE

© Disney

a fondo

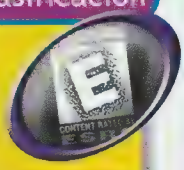
Crystalis

Para todos aquellos que pensábamos que Zelda sería el único RPG que habría para el Game Boy Color, pues no es así ya que Crystalis hace su arribo al sistema portátil.

Compañía

Compatible

Clasificación



Desarrollado

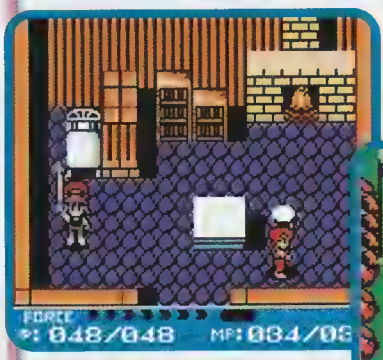
Memoria

Categoría

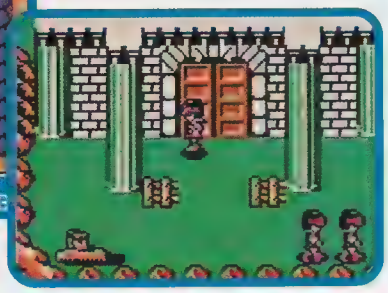
Lanzamiento

Si eres veterano y de buena memoria te acordarás que Crystalis hizo su aparición en el NES ahhh... qué tiempos aquellos, pero gracias a que Nintendo Software Technology Corporation programó este título, contarás con más cosas para que puedas disfrutarlo aún más. Como todo juego de este género, tendrás que encontar varias armas para seguir avanzando, además de aprender varios hechizos.

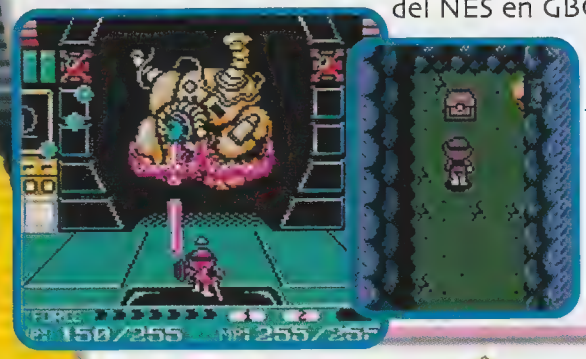
Este juego cuenta con varios mundos a explorar para encontrar distintas armas en un lugar llamado Dragonia; además si vas en tu camino ayudando a quien lo necesite, serás recompensado con un ítem o magia que puede ser útil.



Los gráficos son buenos y el manejo de colores también, el sonido es el indicado para este tipo de títulos además de contar con algunos cinemas que lo hacen más vistoso.



Aunque la trama del juego sea simple no por eso deja de ser entretenido y, bueno, para ser un título del NES en GBC nos sigue pareciendo un buen juego, en pocas palabras: ....sencillo, pero excelente.



Crystalis

Lo bueno es que...

-Se trajo este excelente juego al Game Boy Color

-Podemos jugar uno de los primeros RPG's que hubo y que son buenos

Lo malo es que...

-La historia es simple y, bueno, ya sabes por qué.

Licenciatarios

En el número pasado se quedaron muchos juegos por mostrar, así que en esta ocasión mostraremos todo lo que los licenciatarios tienen para nosotros.

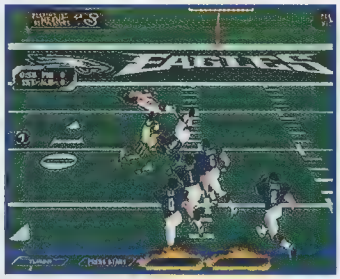
Nuestros amigos de Midway nos mostraron varias cosas, tanto para Nintendo 64 como para Game Boy Color, aunque la mayoría son de deportes o carreras estamos seguros que serán muy buenos. Ahora pasemos a los títulos para Nintendo 64 y Game Boy Color.

Midway

NFL Blitz 2001

Midway — Octubre 2000

Este juego de fútbol americano no podía faltar, ya que es uno de los títulos más fuertes de dicha compañía. En este juego pudimos notar que tiene una opción nueva para crear a tu jugador además de que cuenta con más estrategias. Este juego ha sido mejorado bastante y pomete ser mejor que la anterior versión.



Midway's Greatest Arcade Hits

Midway — Noviembre 2000

Aquí encontraremos los mejores títulos de arcade juntos en un cartucho.

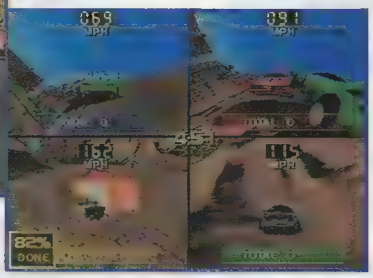
Los juegos que vienen son: Defender, Robotron, Sinistar, Spy Hunter, Root Beer Tapper y Joust. Lo que pudimos ver del prototipo es que los juegos conservarán su forma original y para los amantes de los juegos antiguos (no te ofendas Kranky) es una gran noticia al igual que para aquéllos que conocieron y quieren volver a disfrutar estos títulos.

Estas son algunas imágenes de los juegos que vendrán en este título.

San Fransisco Rush 2049

Midway — Septiembre 2000

Aquí podemos notar que este título cuenta con más opciones que el anterior y algunas nos parecieron interesantes como la de crear tu propio carro: Desde pintarlo, el tipo de estructura, etc., otra opción es la de Ghoust Car Racing en donde tienes que competir contra tu propio récord (si recuerdas esta opción la tiene Mario Kart), una nueva opción de batalla para cuatro jugadores en donde podrás obtener armas para destruir a tus contrincantes y claro no podían faltar más pistas y carros para el modo de Race. Por lo anterior, creemos que será, sin lugar a dudas, un buen título de carreras.



*El próximo E3 se llevará a cabo en el Centro de Convenciones de Los Angeles, California, el 17, 18 y 19

Midway

Cruis´n Exotica

Octubre 2000

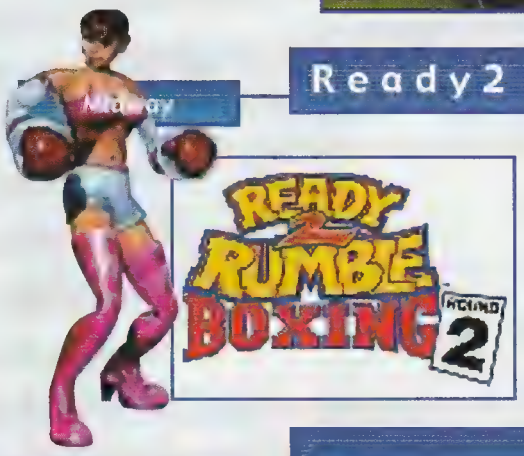
Bueno ahora tenemos otro juego de carreras pero más conocido por los amantes de las carreras y es Cruis'n Exotica en donde tendremos que competir en varias

partes del mundo y del espacio, sí leiste bien, del espacio.
Este juego tiene bastantes mejorías y promete ser una excelente adapatación del título de arcades.

Midway

Ready2 Rumble Boxing Round

Noviembre 2000



Para los amantes del box tenemos la segunda parte de Ready Rumble en la que tendremos más boxeadores y donde pudimos notar que cuentan con más movimientos y más "poses" de victoria para cada uno de los boxeadores y nos dijeron que contarán con más animación para que se vean reales.
Aunque el prototipo no estaba muy avanzado, lo que vimos nos parece bueno.

Midway

Too bin

Maya 2000

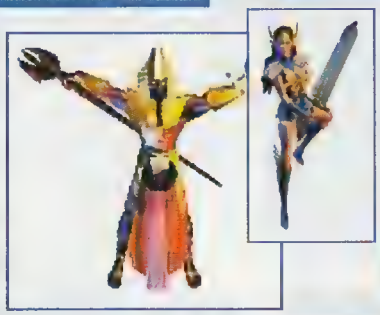
Este juego es interesante, ya que trata de que te "deslices" o "surfees" por los diferentes ríos que se encuentran en el mundo y además de juntar varios ítems que te ayudarán en tu peligrosa aventura.

Como dijimos antes este título nos pareció interesante pero por cuestiones de tiempo no pudimos checarlo muy bien así que en las próximas revistas lo analizaremos para que lo cheques.

Midway

Gauntlet Legends

Pendiente



Un gran título del Nintendo 64 hace su arribo al Game Boy Color y se trata de Gaungtlet Legends.

Esta aventura será del agrado de muchos videojugadores y que son dueños del sistema portátil, aunque no mostraron imágenes, estamos seguros que lo querrás conocer (aunque claro, aquí no podrán jugar cuatro personas).

Southpeak

También Southpeak mostró varias cosas interesantes para el Nintendo 64 y el Game Boy Color.

Southpeak

Fighter's Destiny 2

Junio 2000

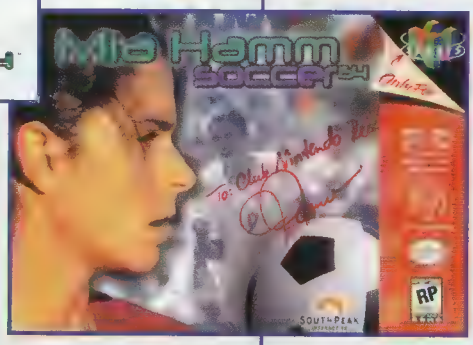
De este título ya te hemos hablado y seguramente ya lo has de tener en tu colección pero, bueno, la gente de Southpeak lo mostró y claro que este título de peleas será realmente de tu agrado, así que sólo te mostramos algunas imágenes de este juego.

de Mayo de 2001 * El pasado mes de Junio se llevó a cabo la women's gold cup de fotball soccer en U.S.A. *

Southpeak

Mia Hamm Soccer 64

Octubre 2000



Este título de soccer es el primero en donde los equipos son mujeres y cuenta con cincuenta equipos (32 internacionales y 18 de la liga de Estados Unidos).
El control es muy bueno y las opciones son fáciles de entender en comparación con otros juegos donde tienes un sinfín de opciones.
También contará con narración como cualquier partido, pero esta vez será a cargo de una mujer y por lo que vemos, este título está enfocado al público femenino que le encanta el fútbol gracias a la gran futbolista Mia Hamm. Tuvimos el gran placer de conocerla y para muestra les tenemos el autógrafo que nos dio.

Southpeak

Big Mountain 2000

Fin 2000

Para los amantes de los juegos de deportes invernarles les encantará este título, ya que es el otro juego de deportes invernales (aparte de Nagano claro está) en el que tendremos que esquiar y patinar en diferentes campeonatos, torneos, etc., para ser el mejor. Gráficamente se ve excelente y esperemos que la jugabilidad les quede bien.

Southpeak

Rally Challenge 2000

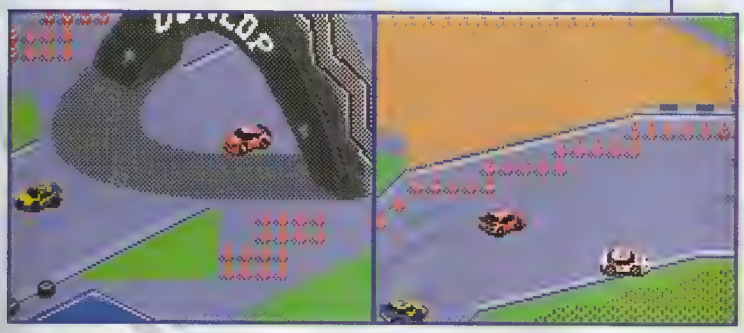
Junio 2000

Claro que no podía faltar algún juego de carreras, así que para este género llega Rally Challenge 2000 .
Este título cuenta con pistas internacionales para competir, climas y todo aquello que hace interesante este tipo de competencias.
Como Fighter Destiny 2 este juego ya está ala venta para que disfrutes de grandes carreras.

Southpeak

Toca Tourning Car Championship

Junio 2000



Ahora tenemos un título de carreras para el Game Boy Color y realmente se ve genial y sobre todo las gráficas son excelentes. Cuenta con una gran variedad de carros y en total son nueve pistas. Estamos seguros que este título será bien recibido por los que aman este género.

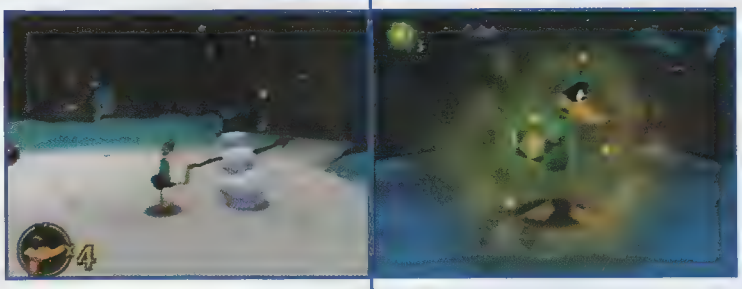
Infogrames tiene varios títulos los cuales tienen como personajes a los Looney Tunes y nos traerán grandes aventuras tanto al Nintendo 64 como al Game Boy Color.

Infogrames

Looney Tunes Duck Dodgers Starring Daff y Duck

Infogrames — Junio 2000

En este título tienes que detener a Marvin el marciano quien ha construido "The Ultimate Weapon" con la que quiere destruir el planeta Tierra pero necesita juntar mucha energía, así que, Duck

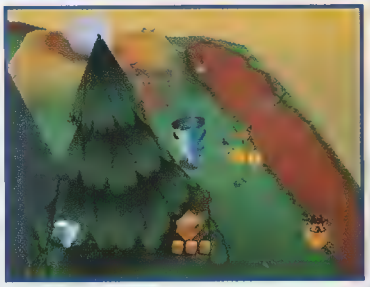


Dodgers tiene que detenerlo antes de que consiga el poder suficiente para lograr su cometido. Este título se ve entretenido y la jugabilidad nos pareció buena sólo nos queda ver cómo les queda al final.

Lonney Tunes Taz Express

Infogrames — Octubre 2000

De este título ya te hablamos un poco anteriormente pero para los que no se acuerdan en este juego Taz tendrá que entregar paquetes a su destino sin que nada lo detenga. La primera vez que lo analizamos el juego era muy preliminar, pero ahora se ve mejor, esperemos que sigan así para tener un gran juego donde Taz hará de las suyas.



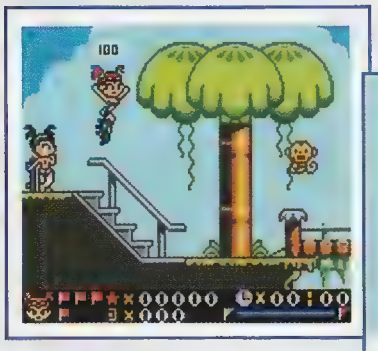
Wacky Racos

Junio 2000

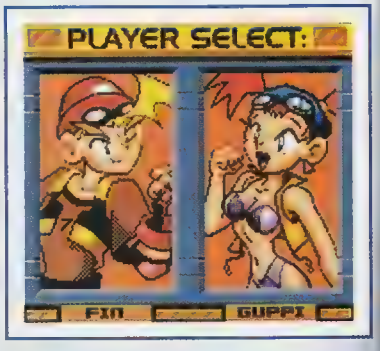
Si eres de buena memoria te acordarás que hace mucho tiempo hubo una caricatura del mismo nombre, en donde competían varios personajes de Hanna-Barbera. Si no te acuerdas, bueno, es momento que los conozcas en este título donde tendrás que competir en varios circuitos para ser el ganador.

Xtreme Sports

Infogrames — Junio 2000



La compañía llamada "The Xtreme Cola" ha invitado a los amantes de los deportes extremos a un torneo en una misteriosa isla. Tendrás que competir en 25 pistas con más de doscientos competidores para ver quién es el mejor.



atrapar a Mew en cualquiera de las versiones actualmente disponibles de Pokémon*

Lonney Tunes Collector: Alert!

Infogrames — Junio 2000

Bugs Bunny tiene que encontrar a otros Looney Tunes para que lo ayuden a detener a Marvin quien (como siempre) quiere destruir el planeta Tierra.Lo interesante de este juego es que puedes intercambiar personajes con otro compañero para juntar a sus personajes (como en Pokémon) y bueno también saldrá otra versión parecida que tiene como título Looney Tunes Collector: Attack! que lo veremos a fin de este año.

Test Drive Le Mans

Infogrames — Junio 2000

El Game Boy Color sí que tiene grandes juegos de carreras y más con este juego que presentaron que se llama Test Drive Le Mans que cuenta con gran variedad de carros, opciones, etc., y compites en algunas pistas famosas de Le Mans.

UEFA 2000

Infogrames — Junio 2000

Ya que tuvimos la oportunidad de disfrutar del gran torneo que es la copa UEFA , infogrames nos trae su UEFA 2000 para que revivamos los grandes momentos del fútbol europeo en nuestro Game Boy Color.

Este cartucho contará con todas las naciones europeas y con algunos equipos de fútbol.
Los graficos son excelentes y la movilidad no podía quedarse atrás, un buen título de fútbol.

Driver

Infogrames — Pendiente

De este título no se sabe mucho, pero lo que te podemos decir es que tendrás que salir vivo de cada ciudad a la que te adentres en tu coche, las ciudades contarán con un sinfín de criminales quienes te harán la vida difícil pero, como eres el mejor al volante, podrás salir librado de cualquier contrariedad.

Alone In the Dark New Nightmare

Infogrames — ????

Por ahí nos enteramos de que Infogrames está preparando otro juego de Game Boy Color con el nombre de Alone In The Dark: The New Nightmare que será del género de ResidentEvil.

Edward Carnaby, un detective de lo sobrenatural, se ha enterado de la muerte de su mejor amigo cerca de las costas de la Isla de las Sombras; intrigado, se dirige hacia allá para encontrar algún indicio de la muerte de su mejor amigo.
La historia parece interesante, pero tendremos que esperar para que nos den más información acerca de este título.

*Si juegas Perfect Dark sin Expansion Pak, no podrás jugar el modo de historia ni el multiplayer de

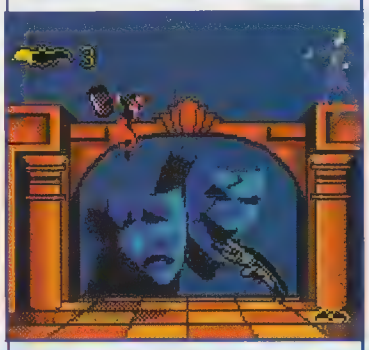
Ubi Soft

Ubi Soft Entertainment no podía faltar y mostró varios juegos con los personajes de Walt Disney, Batman, etc., que se ven interesantes.

Ubi Soft

Batman Game Boy Color

Septiembre 2000



El caballero de la noche no pudo quedarse atrás, así que lo tenemos de vuelta en este juego de Game Boy Color en donde tendrá que detener a Dos Caras.
Con ayuda de Batichica (que la puedes escoger) tendrán que librar a Ciudad Gótica de la ola de crímenes que la azota. El juego nos gustó mucho y gráficamente está excelente. Creemos que el nombre cambiará ya que le pusieron Batman Game Boy Color así tal cual pero, bueno, ellos tienen la última palabra.

Ubi Soft

Gold and Glory The Road to Eldorado

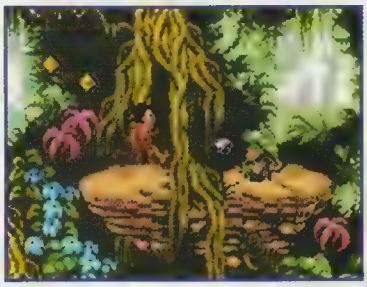
Verano 2000

Basado en la película del mismo nombre Gold and Glory The Road to Eldorado trata de dos personas (Miguel y Tulio) que se aventuran para localizar la ciudad legendaria de Eldorado.
Este juego cuenta con varias escenas de la película en donde vivirás grandes aventuras.

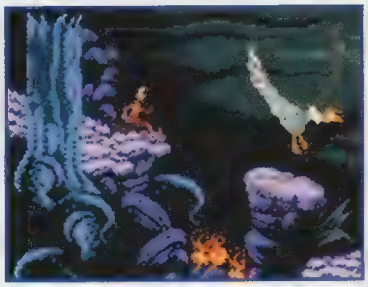
Ubi Soft

Walt Disney's The Jungle Book

Noviembre 2000



Mowgli , Baloo y todos los personajes del libro de la selva llegan al Game Boy Color donde tendrán muchas aventuras. Nos gustó mucho la variedad de colores que tiene y lo que vimos del juego está bueno, sólo nos falta ver la jugabilidad qué tan bien les queda.



Ubi Soft

Donald Duck Quack attack.

Septiembre 2000

Donald no se podía quedar atrás así que hace su aparición tanto en Nintendo 64 como en Game Boy Color en un juego de tercera dimensión.

Las imágenes que vimos (tanto para el N64 como para el Game Boy Color) son buenas , aunque no lo pudimos jugar para ver qué tan bien va la movilidad, se ve interesante y va por buen camino.

cuatro jugadores simultáneos * Los virus (no los de computadora) son los seres vivos más pequeños *

Ahora Simón el orangután de FRUTSI
y tú, son cuadernos Scribe
Busca los sensacionales diseños en sus diferentes presentaciones.
FRUTSI
Scribe
Scribe
FRUTSI
® Marca Registrada
Kimberly-Clark Corporation
Aliméntate bien

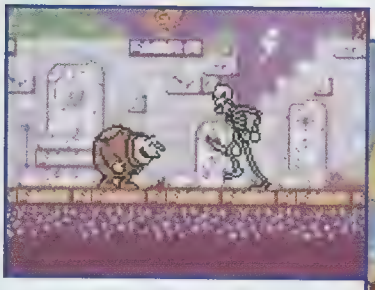
V.I.P.

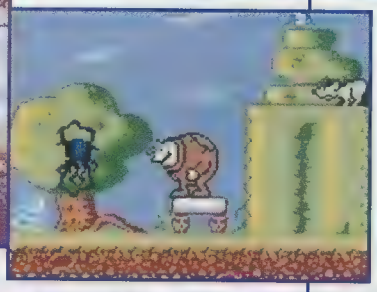
Ubi Soft — Noviembre 2000

Basado en una serie de Estados Unidos , V. I. P. se desarrolla en la ciudad de los Angeles donde tendrás que derrotar a todo tipo de maleantes. De este título no mostraron todavía imágenes, así que sólo nos queda esperar hasta que nos den más información de este título y te mantendremos informado.

Toonsylvania

Ubi Soft — Mayo 2000

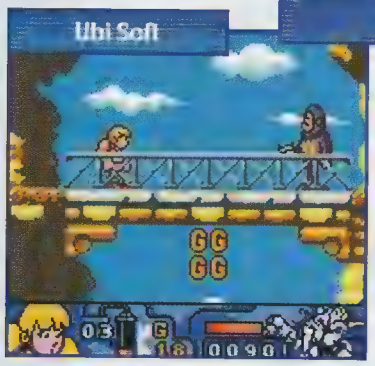




Aquí tendrás que ayudar a Igor a encontrar unas piezas de un experimento que se encuentran en el castillo, además de que ganarás una habilidad especial con la que podrás armar nuevas invenciones.
Basado en una serie de caricatura Toonsylvania hace su arribo al sistema portátil.

Inspector Gadget

Ubi Soft — Septiembre 2000

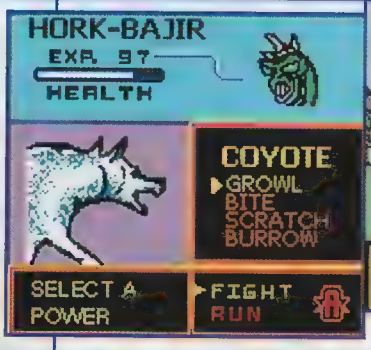


Vaya que Ubi soft tienes varias licencias de series de T.V. y a ésta se suma Inspector Gadget en el cual puedes utilizarlo a él, a Penny o a su fiel canino para derrotar al Dr. Claw quien ha tomado el control del planeta con su invención el: Madkaktus.
Este título contará con cinco niveles y un montón de armas a las cuales tendrás que sacarle provecho para cumplir con tu misión.

Animorphs

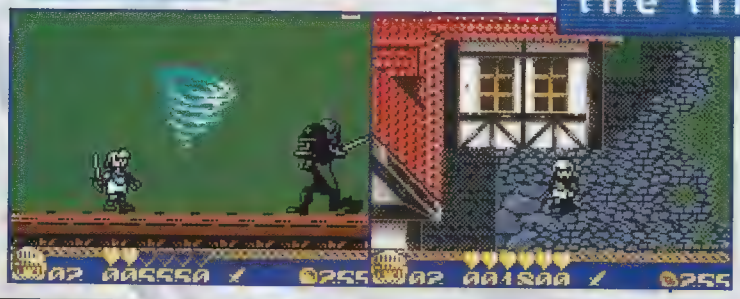
Ubi Soft — Septiembre 2000

Si pensabas que no habría algún RPG por parte de Ubi Soft pues te equivocaste, porque Animorphs es un juego con un estilo de los RPG con el que te identificarás inmediatamente.
Aunque la historia es algo rara, Animorphs tiene el mismo sistema de batalla que en Pokémon además de poder practicar tus transformaciones. Bueno, según la información que tenemos, la historia trata de cinco jóvenes que cuentan con la habilidad de transformarse en el animal que toquen... y su misión es detener a unos aliens que se apoderan del mundo.



Playmobil hyper the time quest

Ubi Soft — Junio 2000



Si hay juegos de series, de películas ¿por qué no de juguetes? pues claro que lo hay y es el turno de los famosos playmobil.
Su aventura es medieval en donde los juguetes desarrollarán su aventura. Tal vez cuando estés leyendo este artículo ya esté a la venta, así que si estos juguetes te gustaron, seguro disfrutarás una aventura de los playmobil en el Game Boy Color.

*The Legend of Zelda: Majora's Mask, será el sexto juego de la serie de Zelda *Fueron alrededor

F1 Racing Championship

Ubi Soft | **Septiembre 2000**

La fórmula uno no podía quedarse atrás así que hace su aparición este juego en donde podrás utilizar a todos los corredores de Fórmula Uno y las escuderías también están incluídas. Tanto para el Game Boy Color como en para Nintendo 64, tienes la oportunidad de correr por los circuitos, experimentar los climas, competir y todo eso que hace a la Fórmula Uno una competencia muy emocionante.

Natsume

Trick Boarder

Natsume | **Junio 2000**

El snowboarding se está volviendo el deporte consentido por varios licenciatarios, así que, Natsume nos trae este título donde tendremos una gran competencia en la nieve.
Con varios personajes y pistas, este juego será del agrado de muchos.

Harvest Moon2 GBC

Natsume | **Septiembre 2000**

Claro que no podía faltar este tíitulo en el Game Boy Color, después de la salida de Harvest Moon en el Nintendo 64, Harvest Moon 2 será idéntico además de contar con algunas cosillas extras, así que, vete preparando para cuidar la granja ahora en el sistema portátil.

Legend of the River King 2

Natsume | **Septiembre 2000**

Aquí eres un pescador con la misión de recuperar la Heaven Jewel y como tú eres un gran pescador no perderás esta oportunidad para demostrarlo y y regresarla al cielo. Cuenta con una opción genial con la que podrás intercambiar cosas con un amigo que tenga el mismo juego o el Harvest Moon 2. Sí, leíste bien, podrás cambiar cosas como plantas, peces, insectos, etc.

Qix Adventure

Natsume | **Septiembre 2000**

¿Te acuerdas de Qix? ¿No?... pues esta es tu oportunidad de conocerlo en Qix Adventure. La traslación fue buena, además de contar con más premios y nuevos personajes, pero también cuenta con su propio modo de juego diferente a la de arcadia. Aquí tendras que ser muy hábil para poder terminar este título que no es tan fácil como parece.

Lufia The Legend Returns

Natsume | **Invierno 2000**

Este juego fue mencionado en el stand de Natsume y promete ser un gran título de aventura en donde tendrás que resolver muchas cosas para enterarte de lo que pasa y poder salir adelante en la historia. De él no se sabe mucho, pero ten por seguro que cuando haya información, la publicaremos para mantenerte informado.

Por Spot:

¿Qué tal chavos? ¿Cómo han estado? Yo estoy muy contento, ya que, por sus mails, he visto que les han gustado mucho los cambios, tanto estéticos como de contenido en la revista, ojalá que pronto escriban criticándonos las secciones nuevas.

Bueno, pues desde el número de Julio ustedes han leído mucho de lo nuevo que se mostró en el pasado E3 y en este número seguramente están leyendo lo que, aunque no llamó tanto la atención, también es bueno y serán buenos juegos. Y muchas de las emociones que ustedes tienen al conocer los títulos que vendrán, yo las tuve al momento del show. Para empezar, fue una lástima que Nintendo no mostrara nada del Dolphin ni del Game Boy Advance en el E3, pero prometieron mostrarlo en el Space World, por lo que Axy y yo estaremos en tierras orientales a finales de Agosto. Pese a esto, me quedé impactado con los juegos que se mostraron para el N64, como Dinosaur Planet y Eternal Darkness, que son juegos que están utilizando casi al 100% la capacidad de esta consola y que, por supuesto, no puedo esperar más para jugarlos. Muchos dicen que el show no estuvo tan bueno como en otros años, debido a la escases de juegos (por lo menos para el N64), pero yo creo que se debe a que éste fue el paso previo a la siguiente generación de sistemas, tal como le sucediera al SNES cuando el N64 llegó en aquel septiembre de 1996. Sin embargo, en esta ocasión me di cuenta que esta industria está avanzando mucho muy rápido.

El Dolphin ya está a la vuelta de la esquina y los programadores apenas comenzaban a explotar toda la capacidad del N64, cosa que no le paso tan drásticamente al SNES en ese entonces. Desafortunadamente la tecnología avanza y no da tiempo a experimentar un poco más, debido a que los consumidores nos volvemos más exigentes. Que si el CD, que si el DVD... todo eso está excelente, ya que son herramientas para crear juegos cada vez más sorprendentes y que existían sólo en nuestra imaginación. Pero los progamadores no deben olvidar que se trata sólo de una herramienta y que los gráficos no lo son todo... hay que tener agudeza y talento para que las ideas se apoyen con la herramienta y no al revés. Algo que nos llamó mucho la atención fue que en todos los stands del E3 tenían regalos, edecanes (muy guapas, por cierto), animadores lanzando playeras... en fin, una serie de cosas atractivas para que uno se acercara al stand a ver los juegos nuevos. Bueno, pues mientras que el resto de los licenciatarios ponían el ambiente carnavalezco del show, Konami, sin edecanes ni playeras ni nada, sólo con el video de sus nuevos juegos (donde destacó Metal Gear Solid 2 para PSX2), logró mantenernos, cada vez que lo ponía, a todos los presentes calladitos, atentos y con la boca abierta... y al final, las ovaciones y los aplausos no se podían hacer esperar.

Konami es un licenciatario que siempre, sin importar la consola, logra sacar el máximo provecho, haciendo de sus juegos una obra de arte; ahí está Castlevania: Legacy of Darkness o International Track & Field 2000 para N64, o Axelay, Sunset Riders o los ISSS para SNES, los Castlevania de GB. Ahí está también uno de los más grandes genios de los videojuegos, Hideo Kojima, quien, después de que Metal Gear Ghost Babel (Metal Gear Solid de GBC) fue alabado por todos, dijo: "...no necesito de un "Emotion Engine" para darle emoción a un juego..", y por supuesto que no lo necesita, Metal Gear Solid de GBC es tan emocionante como el original. Konami es un ejemplo que muchos deberían seguir.

Yo apoyo, definitivamente, los avances tecnológicos, pero apoyo más a un juego que me mantenga entretenido mucho tiempo. Bueno, ya me voy chavos, porque el espacio es corto, pero nos leemos el próximo mes sin falta. ¡Ah! Y no olviden que de lo bueno, poco.

de 14 personas las que se encargaron del trabajo pesado del desarrollo de Parte 1 Part 1

Natsume

Return of the Ninja

Invierno 2000

Por fin, después de tanto tiempo, aparece un juego donde los ninjas son los protagonistas. Después de ser atacada la Tierra de Koga y haberse llevado un pergamino antiguo, tu misión es recuperarlo y descubrir las intenciones de aquellos que se lo llevaron. Igual que Lufia, este título esta muy preliminar y le faltan muchas cosas, así que sólo nos queda esperar más información sobre estos dos juegos, que se ven buenos.

3DO

3do mostró dos títulos tanto para el Nintendo 64 como para el Game Boy Color, de su licencia de Army Men y uno que otro diferente.

3DO

Army Men Air Combat

Pendiente

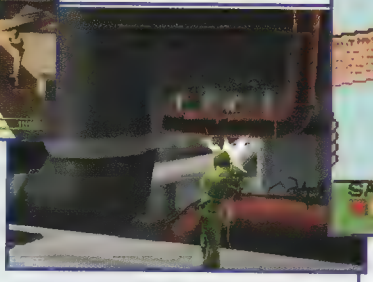
En este juego tripularás un helicóptero con el cual tendrás que realizar varias misiones para salir avante. Siguiendo con la historia de estos peculiares soldados de plástico ahora las batallas entre los Green y los Tan Plastics Soldiers estarán tanto en Nintendo 64 como en G B C.

3DO

Army Men Sarge´s Heroes 2

Oclubre 200

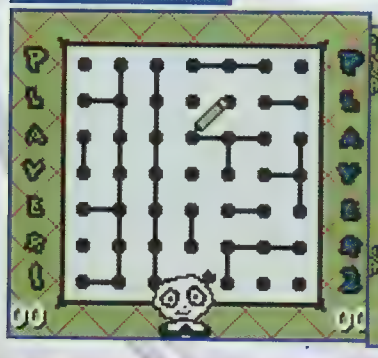
Aquí vivirás otra de las batallas entre los Green y Tan Plastics Soldiers. Se ve a simple vista que este título tendrá más misiones y nuevos retos que la versión anterior, sin mencionar que los gráficos se ven geniales, gracias al Expansion Pak, eso por el Nintendo 64; por el Game Boy Color los gráficos no serán de menospreciar, así que sólo queda esperar estos títulos.

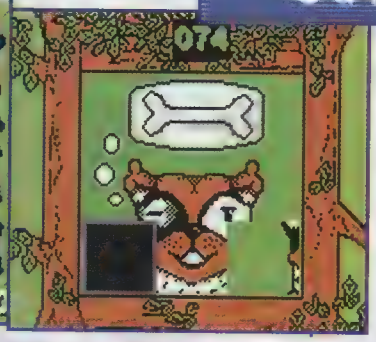


3DO

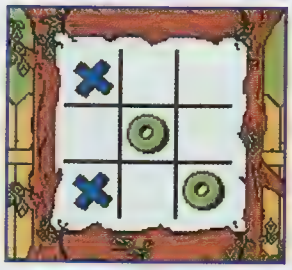
Gobs of Games

Otoño 200





Para los pequeños jugadores, este título será el ideal, ya que este juego está siendo programado para ellos. Tendremos varios juegos de puzzle, de tablero y otras sorpresas que más adelante daremos a conocer, así que este título sólo está recomendado a los pequeños videojugadores.



*Masahiro Sakurai, creador de Kirby, reveló en una entrevista con www.kirby64.com, que originalmente

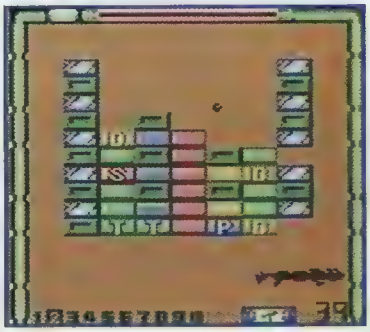
Crave

Men in Black The Series

Crave | Verano 200

Crave Entertainment ha decidido desarrollar la segunda parte del juego Men In Black, basado nuevamante en la serie de televisión; este juego es lanzado para el Game Boy Color y podrás utilizar a J y K, con nuevos aditamentos, como anteojos infrarrojos; tendrás que buscar y derrotar a los aliens invasores, en lugares con gravedad cero, en túneles de viento, en la Estatua de la Libertad y hasta en complejos nucleares, enfrentando a cinco jefes enemigos, armados con lanza misiles y armas congelantes; con todo lo anterior, este título se perfila a ser un consentido para el sistema Game Boy Color.

De último momento, Crave anunció que sacará al mercado el juego "Ultimate Fighting Championship"; no se tiene aún la fecha de salida para este título, pero seguramente será antes de fin de año.
También anunció que desarrolla un juego tipo Puzzle llamado Dragon Danze para el sistema portátil y, según nuestros contactos, saldrá junto con "Ultimate Fighting Championship", pero aún no es seguro.



THQ

Rugrats, Time Travelers

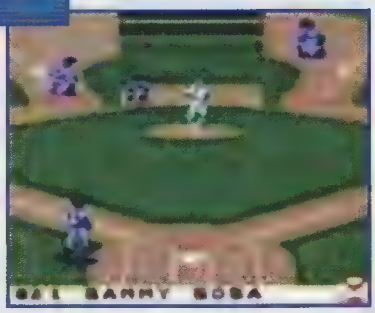
THQ | Verano 200

Para los niños y no tan niños, llegan Tommy, Chukie, Phil, Lil y Angelica en "Rugrats Time Travelers"; la historia es la siguiente: Estos bebés estaban en lo que para ellos es el lugar más cercano al paraíso, una juguetería, y se topan con una máquina del tiempo, con lo que inicia su aventura en diez niveles basados en diferentes períodos del tiempo, desde la época prehistórica hasta la del viejo oeste.
Este título cuenta con varios estilos de juego, como el de plataformas, puzzle y carreras, utilizando las ventajas visuales del Game Boy Color; ya se lanzó en el mercado Norteamericano y se espera llegue al latinoamericano en pocas semanas.

Triple Play 2001

THQ | Junio 200

Un juego de Baseball para el Game Boy Color; cuenta con estadísticas reales de los jugadores, 30 estadios de la Unión Americana, animaciones durante el juego, y aprovecha al máximo las ventajas del Game Boy Color, lo malo es que es exclusivo para este sistema. Ya se encuentra en el mercado americano y ya hasta hicimos un A Fondo.



Croc

THQ | Junio 200

Este juego salió a la venta el 23 de Junio y sólo es compatible con el Game Boy Color. En esta ocasión, ayudarás a Croc a rescatar a sus amigos del malvado Barón Dante y para esto, deberás pasar 30 distintos niveles distribuidos en 4 mundos, con opción a encontrar un Stage secreto: Crystal Island.
Checa el A Fondo de Croc en este número.

Kirby, por consejo de Shigeru Miyamoto, sería amarillo, pero al final se decidieron por el color rosa.

Nascar 2000

THQ — Junio 200

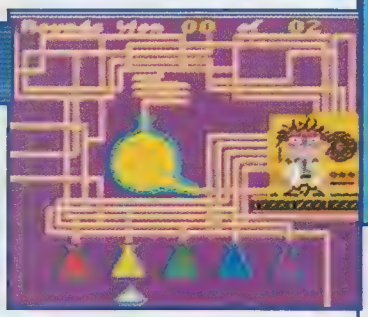
Siguiendo con la tradición, Nascar regresó el pasado 30 de Junio al Game Boy Color; aquí tienes la libertad de armar el auto a tu antojo, cuentas con batería de respaldo y la posibilidad de jugar contra un amigo usando el Cable Link, todo esto se ve con gráficas de alta resolución; la verdad lo vimos mejor que el anterior Nascar; este juego es exclusivo para el Game Boy Color.

Rugrats Totally Angelica

THQ — Agosto 200

El próximo 25 de Agosto, THQ lanzará al mercado de occidente compilado de mini juegos con los personajes de Rugrats; los juegos son:

Chuckie's Color Match

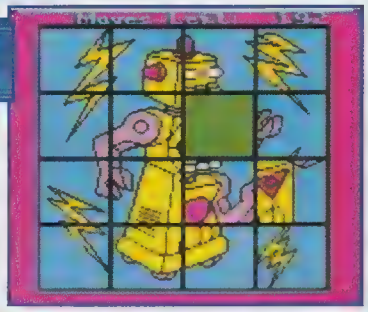


Aquí ayudarás al mundialmente famoso Dr. Chuckie a recordar el órden de los ingredientes para su nuevo medicamento, o lo que sea que esté haciendo.

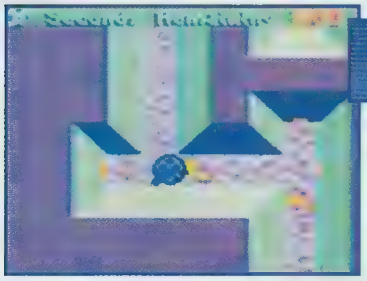
Tommy's Match 'N Snap

Tommy quiere ejercitar su memoria y le toca a Angelica guiarlo en un juego de memoria.

Cynthia's Shuffle Puzzle



Este es un clásico y debes acomodar las piezas del cuadro que te presentan para revelar qué figura se esconde; el chiste aquí es tener paciencia.

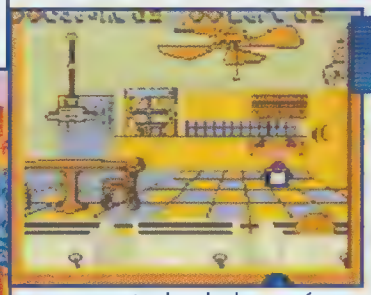


Fluffy's Pinball Maze

En este mini-game, guiarás a una bola para salir del laberinto en el que se encuentra antes de que el tiempo establecido termine.

Fantasy Level

La muñeca preferida de Angelica ha sido raptada y se encuentra en un castillo, sólo ella puede rescatarla y para eso se monta en un carrusel y se lanza a la búsqueda.



Grandpa's Cookie Catch

El abuelo, tiene antojo de galletas y Angelica, como excelente nieta que es, le ha preparado unas riquísimas galletas, pero, las tostadoras que usó para hacerlas están descompuestas y las lanzan por todos lados, así que debes cacharlas antes de que caigan al suelo o el abuelo se quedará con ganas de comer.

Además de lo anterior, existe la opción de vestir a Angelica con diferentes trajes, vestidos y aditamentos para competir en el"Fashion Show". Al parecer este juego será compatible con el puerto infrarrojo del Game Boy Color y con esto podrás intercambiar vestuarios de Angelica con tus amigas... o amigos.

MTV Sports Skateboarding

THQ — Septiembre 2000

Para los fans de los deportes extremos, que por alguna razón no puedan o quieran practicarlos, THQ sacará a la venta en Septiembre el "MTV Sports Skateboarding" para el Game Boy.
Aún no se sabe si será compatible con todos los modelos de Game Boy, pero es seguro que trabajará en el GBC. En este juego existen 12 personajes que dominan las artes del Skateboard y que irán de ciudad en ciudad mostrando lo que saben, siempre con el ambiente de MTV alrededor de cada evento.

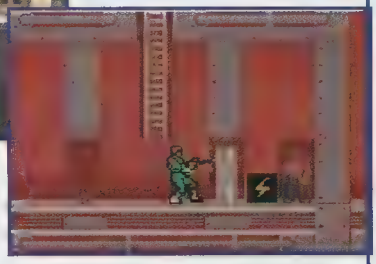
* KOF 2000 aparecerá en Agosto de este año, es posible que uno de los personajes principales sea K'

THQ

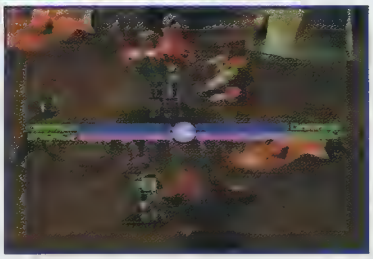
Power Rangers lightspeed Rescue

Noviembre 200

Basado en la serie de televisión, llegará en el mes de Noviembre el juego Power Rangers Lightspeed Rescue. Será un juego de acción/aventura y al parecer podremos elegir a cualquiera de los personajes de dicha serie para pasar sobre 20 niveles que incluyen rescate, batalla y la aparición del Mega Zord; entre los villanos pudimos ver a "Diabólico" y "Magmavore".



El sistema utilizado para salvar el juego será el de password y todo indica que será compatible con el Game Boy Color.



Pero eso no es todo, se planea lanzar ese mismo mes al mercado la versión para N64 de Power Rangers Lightspeed Rescue; las diferencias que tienen son las siguientes: Es de 2 jugadores, las gráficas serán en 3D, con 30 niveles acompañados de la música original de la serie y con las voces de los actores, incluído el nuevo personaje de la 7a, temporada en E.U.: Titanium Ranger.
Este título será compatible con el Controller Pak.

THQ

Micro Machines V3

Agosto 200

Los mini autos toman el control del Game Boy Color el 4 de Agosto, armados con turbos, granadas y campos de fuerza
Los 32 modelos a escala estánincluídos en este juego y pueden cruzar las 48 pistas que conforman este título.

THQ

Player Manager 2000

Agosto 200

Para todos los fanáticos del deporte de las patadas, el próximo 25 de Agosto saldrá a la venta este título para el Game Boy Color, el cual te permitirá tomar las riendas de los equipos de las ligas de Inglaterra, Alemania, Francia, España e Italia.

No sólo jugarás en el campo, también tendrás que ocuparte de los contratos, transferencias, salarios, entrenamientos, y castigos de los 2000 jugadores disponibles, gastos de estadio y tácticas de juego para poder salir adelante en esas súper ligas.

THQ

Scooby Doo Classic Creep Capers

Noviembre 200

Por primera vez, este canino llega al Game Boy; la historia está basada en la legendaria serie de televisión y los personajes que podrás elegir son Scooby, Shaggy, Daphne y Velma, en 20 escenarios, con la trama del capítulo "Nowhere to Hyde"; es muy recomendable para todos los que disfrutamos alguna vez de este clásico personaje.

También planean sacar a la venta la versión corregida y aumentada para el N64; en esta ocación son tres los episodios en los que se basa el juego:"What a Night for a Knight", "That's Snow Ghost" y "A Tiki Scare is No Fair", además de un nuevo episodio, todo con gráficas 3D y, por supuesto, que el sonido y las voces serán las originales, por si fuera poco, será compatible con el Rumble y Controller Pak.

El excelente título International Track and Field 2000 estará disponible únicamente para la renta

THQ

The Simpsons Treehouse of Horror

Noviembre 200

La historia es la siguiente: estaban los Simpsons contando historias de terror en la casa del árbol y el último en narrar su historia fue Homero, pero su manera de contar las cosas tiene un efecto somnífero en toda la familia, entonces al dormir, sus almas quedan separadas de sus cuerpos y atrapadas en el árbol y la única manera de salir del reino de terror de la casita del árbol, es llegar a sus cuerpos dormidos.
Todo esto será lanzado para el Game Boy Color el próximo mes de Noviembre.

THQ

Rugrats in Paris

Noviembre 200

Esta vez los bebés llegan a Francia, tomando la historia de la película del mismo nombre; cuenta con Chuckie, Phil, Lil y Dil y no se sabe mucho aún de este juego, sólo que incluye un nuevo personaje secreto y que tendrá el sistema de password para salvar tus juegos.
Al igual que con Power Rangers Lightspeed Rescue y Scooby Doo, se planea lanzar la versión de N64, con la música y voces originales, gráficas en 3D, y un modo de dos jugadores simultáneos.

THQ

Aidyn Chronicles The First Mage

Septiembre200

Un RPG que se espera con ansia es el de Aidyn, con personajes 3D y capacidad de 4 jugadores que tienen 10 personajes a su elección; aparentemente no tendrá un orden fijo de eventos, ya que podrás elegir uno de los varios caminos que te llevarán al final de este juego. Esto será posible verlo hasta el día 29 de Septiembre.

TiTus

La siempre sorprendente compañía Titus (sorprende para bien y para mal) preparó para este E3, lo siguiente:

Para el N64, Titus presentó los siguientes cartuchos con una característica en común, un buen trabajo en cuanto a gráficos, nada del otro mundo pero un buen trabajo, estos son los títulos:

TiTus

Hércules The Legendary Journeys

Vive junto con este héroe mitológico una aventura que va mucho más allá de la imaginación, junto con muchos de los personajes que ya conoces de la serie de T.V.; los manejos de la cámara son muy interesantes y el game play también se ve muy bien, parece que éste cartucho va a convertirse en uno de los favoritos de los fans de personajes mitológicos, héroes y amazonas.

TiTus

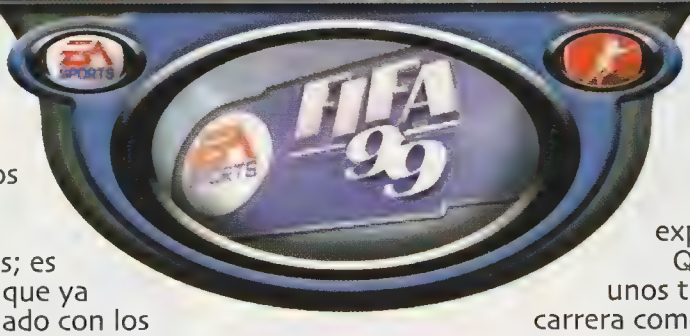
The Blues Brothers 2000

Verano 200

Los rítmicos hermanos ochenteros están de regreso, ahora en el N64; lo que pudimos ver es que la historia es parecida a la película
En general las imágenes están bien y tiene buena jugabilidad, ojalá que la música sea sorprendente, (al menos es un detalle clave en las dos películas). Vamos a esperar a ver cómo queda finalmente, ojalá simplemente sea más que Súper...

Pese a la decisión final y a la sugerencia de S. Miyamoto, el color de Kirby fue blanco en la portada de su primer juego.

Seguramente has jugado hasta el cansancio el súper FIFA 99, y por supuesto ya tienes a todos los equipos de la MLS. También ya probaste a todos los equipos de todas las ligas; es más, lo más probable es que ya tengas tu FIFA 99 guardado con los cartuchos del recuerdo...



A nosotros nos pasó algo parecido y como le tenemos mucha fe a juegos tan buenos te tenemos un reto interesante para seguir exprimiendo este cartucho. Qué te parece si te damos unos tips para que empieces tu carrera como director técnico de los equipos más importantes del mundo.

CONTROL STICK

Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba. Dirección del jugador.

Durante un partido, pausa; dentro de los menús confirma la selección y te lleva a la pantalla siguiente o al nuevo menú.

Durante el partido, funciona como pase; dentro de los menús confirma la selección (la cambia de color, para hacerla útil) y te lleva a la pantalla o al menú siguiente.

Durante el partido es el botón de disparo (tiro), dentro de los menús cancela la selección y te regresa a la pantalla anterior.

Presionando Z en movimiento con el control stick, gambeta

BOTONES C

Todos funcionan durante el partido:

Tomas el balón con los pies y saltas adelante, muy a laCuauhtémoc Blanco.

Pase a profundidad con ventaja para el receptor.

Con este botón puedes barrerte en caso de que quieras recuperar un balón; ten cuidado porque si lo haces de manera ilegal te pueden expulsar. También es para dar pase largo si tú traes el balón.

Esto es mucho más sencillo de lo que parece, dirigir equipos suena así como algo sin chiste pero recuerda que de eso depende un porcentaje muy alto en el triunfo de un equipo,. Para jugar en este modo, lo único que debes de hacer es escoger un equipo, el que más te guste y no poner el control en ningún equipo, tienes que dejar que el CPU se encargue pero según tus órdenes. En cuanto empiece el partido puedes empezar a hacer tus cambios y ajustes según la alineación del otro equipo. Puedes también por ejemplo, elegir tu táctica de juego según los planes que tengas, puedes empezar atacando con una formación muy ofensiva algo así como 4-2-4.

Obtén a los equipos de la MLS

Para obtener a los equipos de la MLS tienes que ganar la liga de todos y cada uno de los países y la World League. Luego ve a la liga de U.S.A. y gánala en el nivel más difícil. Finalmente regresa al menú de equipos y encontrarás los equipos de la MLS, nombres de jugadores y toda la cosa (el que no viene es el matador Luis Hernández.

Y luego según como vaya tu partido puedes, en caso de que ganes, presentar una alineación defensiva para mantener el resultado favorable para ti, o puedes estar más al pendiente de los jugadores cansados o estudiar el desempeño de los que tienes en la cancha para practicar los cambios.

Sinceramente lo mejor es cuando juegas con otra persona, es decir ambos juegan como directores técnicos. Quizá al principio se te haga muy incómodo poner pausa a cada rato para hacer ajustes, pero resulta tan divertido que luego de un rato se te olvida el asunto de la incomodidad y se convierte en algo muy entretenido.

Bueno vayamos a los verdaderos tips. Cuando eres un director técnico, lo más importante es encontrar la manera de romper con la alineación del equipo contrario, para eso hemos hecho para ti una de tabla comparativa: Cuando te enfrentas a un equipo con una defensa muy sólida, intenta una alineación con mínimo 2 delanteros en punta y 2 jugadores que puedan moverse libremente por la banda, esto te va a servir para desequilibrar a la defensa sin perder fuerza en la media cancha. Cuando un equipo tiene una formación con tendencia a la defensa lo mejor es atacar sin miedo, en el aspecto específico de los jugadores puedes incluso intentar probar a los defensas suplentes.

En caso de que te enfrentes a equipos con tendencias al ataque te recomendamos que no sólo fortalezcas la defensa, sino que trates de dejar sólo a un delantero y optar por medios con libertad para moverse sin problema en cancha del rival, no se trata de crear un búnquer impenetrable, se trata de dar libertad a los medios de hacer juego en la cancha del contrario, de hecho si las cosas cambian en el juego, puedes cambiar tu formación y cambiar medios por delanteros.

En este modo "entrenador" puedes cobrar los tiros especiales o bien mandar la órden para que se ejecuten como tú lo planeas, aunque en estos casos, al menos a nosotros, siempre terminamos haciendo los cobros nosotros mismos.

Buu! al equipo contrario

Cuando el equipo contra el que estás jugando anota un gol, presiona repetidamente B durante el video y el público gritará ¡BUUU! Al otro equipo.

Finalmente, si no te parece interesante esta propuesta, por qué no tratas de hacer lo siguiente: Juega en cualquiera de las copas especiales y haz lo que nosotros, escoge un equipo de liga European Dream League y que otro amigo tuyo o varios elijan su equipo también. Una vez que empiecen los partidos, pónganse de acuerdo de quién va a ser o quiénes van a ser los jugadores que van a ser los "cracks", jueguen la copa y el torneo y al final revisen en la opción Team Edit, el bankroll del equipo que eligieron y una vez que tengan el resultado, hagan entre ustedes ofertas e intercambios por los cracks de los equipos, por ejemplo, si alguien escogió al Manchester United y trató, por ejemplo, que un mismo jugador hiciera todos los goles del equipo y esto finalmente hizo que aumentara el bankroll del equipo, puede venderlo o cambiarlo por otro crack de otro equipo, así, si cada quien o uno en especial lleva el control de los precios y los intercambios, pueden hacer súper equipos y jugar sólo por el placer de hacer más dinero...nada que ver con nuestro torneo, ¿verdad?.

Juega como los "Atlanta Attacks"

Para jugar como "Attlanta Attacks" gana la copa con Brazil en modo Pro.

a fondo

Starcraft 64

Por fin, después de un año de espera, ha llegado Starcraft 64, un juego que ya es un clásico de los títulos de estrategia para el formato P... y no es para menos, la compañía que lo desarrolló tiene mucha experiencia en este campo, basta recordar a sus grandes éxitos Warcraft, Warcraft II y Diablo.

Compania

Compatible

Jugadores

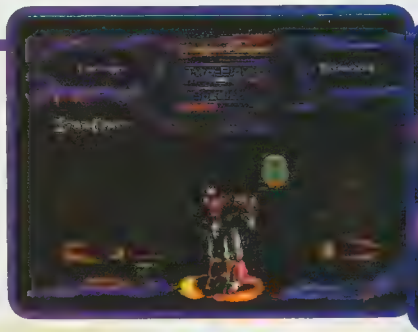
Clasificacion

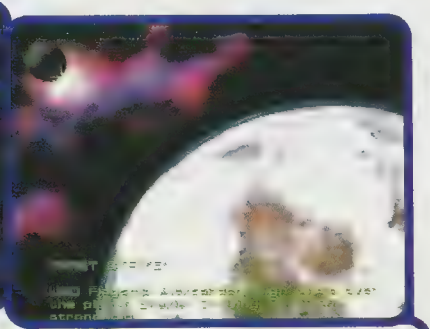
Desarrollado

Memoria

Categoria

Lanzamiento





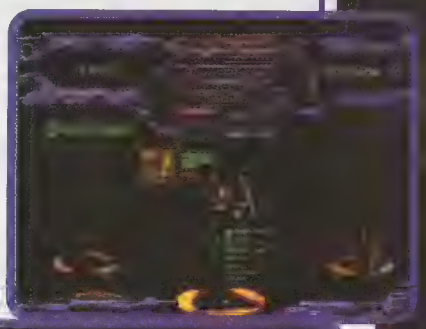
Starcraft narra la historia de una colonia de la tierra en un futuro muy lejano, llamada Mar Sara.
En esta colonia se han reportado ataques de unas criaturas que van destruyendo toda ciudad que se encuentre a su paso; nadie sabe de dónde salieron, ni qué es lo que en realidad buscan, pero de manera provisional los llaman "Zergs".
Los "Terran" (o sea los humanos del futuro) mandan a Jim Raynor, el Marshall de la zona del planeta que está siendo invadida, para que investigue. Este personaje se encuentra con que esos monstruos son más inteligentes de lo que se pensaba y además se entera que la raza más avanzada del universo, los llamados "Protos", también están siendo atacados por los Zergs.

Tal parece que Blizzard se tomó su tiempo (un año), para tener un muy buen juego; si nunca has jugado un título de estrategia militar, este es perfecto para iniciarte en las artes de la Guerra. Si ya eres un viejo lobo de mar, es un reto que no debes dejar pasar.

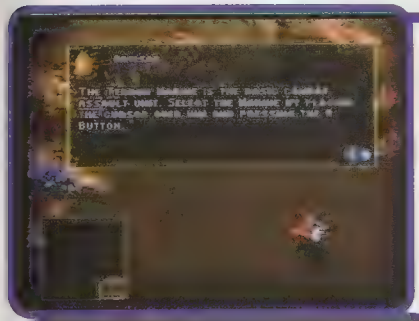
@2000 Nintendo/Blizzard Entertainment

Como ya se había mencionado, este título tiene su origen en formato PC; se divide en 6 capítulos y puedes manejar a las 3 razas que están en disputa, los Terran, que cuentan con tecnología avanzada, gran poder de ataque (sobre todo al contar con bombas atómicas) y poderosos ataques a distancia, pero en combate cuerpo a cuerpo, son los más débiles, no así los Zergs que son criaturas que evolucionan rápidamente, desarrollando ácidos muy potentes, caparazones muy resistentes y garras y colmillos que pueden atravesar blindajes (ya ni hablar de las armaduras de los soldados Terran) además cuentan con un poder de autocuración que les permite pelear y esconderse bajo la tierra hasta que borren toda herida y puedan salir a tomar por sorpresa a sus enemigos. Ambas razas son muy poderosas, pero la que tiene un handicap totalmente a su favor es la de los Protos pues tienen un escudo magnético que les permite recibir un muy fuerte ataque de cualquier enemigo y quedar completamente ilesos, pero si es lastimada su armadura no puede ser reparada; su poder de ataque es muy superior en combate cuerpo a cuerpo y en ataques aéreos tienen gran poder con sus misiles antimateria aire-aire, aunque en combate con unidades terrestre no son tan buenos.

Las batallas se llevan a cabo en diferentes mundos ; inicia en una colonia de los Terran, pero los Zergs son una especie de virus que se expande aparentemente sin un orden, aunque después se ve que todo lo que hacen está pensado para llegar a un planeta, al corazón de la raza que los Zergs odian y a la que quieren destruir.

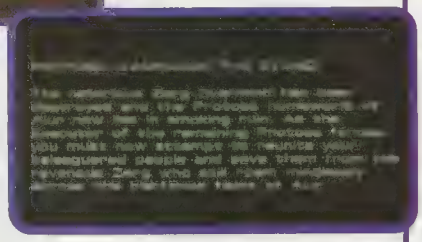


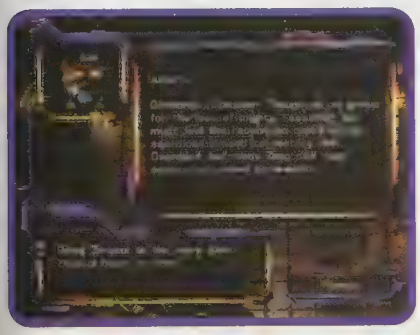
Para salvar tus juegos, el cartucho cuenta con batería, y te permite guardar dos archivos, no impora si es en el juego normal o en el modo Custom. Definitivamente es una buena noticia el poder jugar los 6 capítulos de esta serie en un solo cartucho, ya que se decía que sólo incluiría tres, pero al parecer, Blizzard comprendió que lo mejor era sacar ambos paquetes (en versión PC sería: Starcraft y Starcraft: The Brood Wars).



En este título se puede jugar en modo One Player, que es en el que se lleva a cabo toda la historia, también se puede usar uno de los mapas que vienen para practicar y desarrollar tus habilidades. Para acceder al modo Two-Player debes de tener el Expansion Pak, en este modo puedes retar a tus amigos y usar la raza que quieran, o estar en el mismo equipo; esta función les permitirá usar a la misma raza y misma civilización, lo que es muy atractivo, así, mientras uno se dedica a patrullar las ciudades y espiar enemigos, el otro puede hacer las unidades de ataque, defensa, edificios y demás cosas que son muy absorbentes.

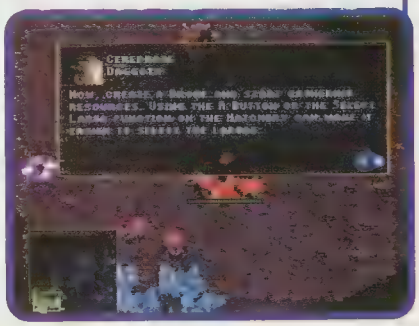
Cada episodio se divide en misiones que debes completar con éxito; para ello te dan en el inicio del juego una lista de órdenes que debes cumplir. Estas pueden ser desde simplemente hacer cierta cantidad de unidades, hasta proteger a algún personaje importante para la serie, si no lo logras se pondrá la pantalla de:"Mission Failed" y tendrás que volver a iniciar la misión. Otra cosa que puede pasar es que te cambien las órdenes sin previo aviso a mitad de misión y tengas que cambiar la estrategia que pensabas usar, en cuyo caso puede que te quedes sin los recursos necesarios para cumplir con las nuevas órdenes.



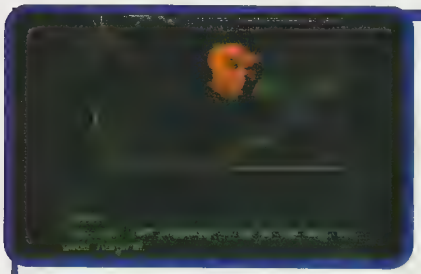


Una de las cosas que más llaman la atención es la posibilidad de ver en la Enciclopedia incluida en el menú principal, a todos las unidades de combate, con sus rangos de ataque, poder de ataque, puntos HP (Heal points), cantidad de minerales y gases que se necesitan para su formación, construcciones que se requieren para desarrollarlos. Por ejemplo, para hacer un Batlle Cruiser debes de tener un puerto espacial, un laboratorio y un anexo especial en el laboratorio) y las habilidades que tiene dicha unidad, así como las que puede adquirir si se invierte en mejorarlo. Como en todo, siempre hace falta que obtengas el material para crear tus fuerzas armadas, por lo que es muy importatnte que sepas utilizar sabiamente los minerales y gases que están en diferentes puntos de los mapas, necesitarás mantener el orden en tus ciudades y saber con qué cuentas para protegerte, todas las unidades tienen armaduras que pueden y deben ser mejoradas, claro que para todo esto debes obtener campos de minerales y gases.

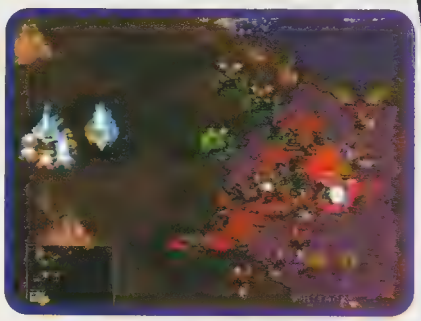
El juego en modo Single Player se divide en 6 capítulos, todos están en forma lineal, es decir, que están ligados uno al que otro, pero lo que llama la atención es que no siempre usas a la misma raza, de estos 6 episodios, usarás a las tres razas en dos ocasiones; la primera es con los Terran, puesto que son los más sencillos de entender, pero esto no significa que todas las razas tengan la misma forma de instrucciones. Los Zergs no construyen edificios, ellos cambian de forma hasta que llegan aser gigantes estructuras vivientes con distintas formas de defensa, y para hacer a los guerreros, debes elegir a las larvas para que cambien a la forma de guerrero que se desee; para los Protos la formación de sus ejércitos es muho más cara que para los demás, pero a final de cuentas, son los que más resisten. Para todas las razas es indispensable contar con comida o energía para tener derecho a crear más unidades de guerra. Si te destruyen los Depot(para los Terran), los Overlord(para los Zergs) o los Pylon(para los Protoss) no podrás construir naves, tanques o soldados.



Cada que termines una misión, te pondrán una pantalla en la que explicarán qué es lo que ha pasado en la historia y para que sirvió lo que hiciste en tu anterior stage. No pierdas de vista el orden de eventos, ya que eso es parte del encanto de este juego, parecerá que es una película, y esa no sería una mala idea, aunque la verdad, este juego toma de varias películas muchas cosas, como la forma de los "Hydralisk" de "Alien", los uniformes de los "Marines" Terran a la película "Starship Troopers" o la forma en que se dan las batallas y los sonidos son muy impresionantes, los efectos de batalla y movimiento son parte importante de la atmósfera de guerra, basta que te descuides un poco o que te relajes para tener a media ciudad destruida por los enemigos. El nivel de dificultad es muy bueno y el reto que aporta la Inteligencia Artificial no te dejará descansar, lo que menos puede pasar es que te aburras.



Otra de las cosas que Blizzard cuidó mucho fueron las gráficas, son muy nítidas, y no tarda en responder el control en ningún momento, así tengas la pantalla llena de elementos, esto afectaba a la versión de PC,en la que se saturaba la memoria y justo en el momento en que más tenías problemas era cuando se llegaba a congelar la imagen; esto desesperaba a todos los que no contábamos con tarjetas de video de gran capacidad o a los que a duras penas podíamos correr el juego. Las voces del son las mismas que las de la versión original, en el aspecto de audio , lo que le quita la perfección al juego es el no tener voces en la presentación de cada misión, en lugar de ver las animaciones de los rostros y escuchar lo que dicen, salen imágenes estáticas y con letreros que te indican de que tratará la misión.Sin embargo, al momento de jugar, se escuchan voces de las unidades que eliges e incluso, se puede ver la animación de dicha unidad en un recuadro que se encuentra en la parte inferior de la pantalla que te da la sensación de que en verdad estás tratando con soldados y vehículos de combate.



Segunda Opinión

En definitiva, este es uno de los mejores juegos de estrategia que he jugado desde el legendario Comand & Conquer. En general este título es bastante similar en comparación del que mencionamos anteriormente, pero en definitiva, Starcraft es superior gracias a que para empezar cuentas con más tropas a escoger, tienes más construcciones al igual que vehículos, aparte, la historia está mucho más profunda y muy bien realizada, parte bastante aprovechable en este tipo de juegos.
Otra de las cosas es que el modo de multiplayer es muy dinámico, 2 jugadores pueden enfrentarse o simplemente trabajar en equipo para vencer a la computadora, ya sea utilizando la misma raza o diferentes. Lo único malo es que este modo no puede utilizarse para la opción de historia, pero ya es bastante con todo lo que te ofrece este formidable título.

CONEJO

Tal vez lo único que no nos agradó de Starcraft 64 es que para poder jugar en los últimos 3 capítulos debes de tener el Expansion Pak, y que los FMV fueran reemplazados por los Cinemas Display de imágenes fijas, sin embargo, los sonidos son exactamente iguales y la calidad de audio es excelente, en cuanto a la "jugabilidad" se puede decir que aquellos que están acostumbrados a usar el teclado no tendrán problemas de adaptación, esto es debido a la sencilla forma en que los comandos fueron establecidos para el Control análogo, este era un aspecto que tenía muy preocupados a los desarrolladores, ya que se usan varios comandos a lo largo del juego y deben de ser fáciles de aplicar, se usan todos los botones para no tardar en aplicar dos órdenes distintas para un solo comando.

STARCRAFT 64

Lo bueno es que...
-El sonido que tiene es muy fiel al original.
-Incluye las dos partes de la historia , "Starcraft" y "Starcraft: II The Brood War".
-Tiene batería interna.
-La opción de jugar con o contra un amigo.
-La facilidad para controlar a tus soldados.
-La historia es tan buena, que deberían hacer una película basada en Starcraft.

Lo malo es que...
-Tardó mucho tiempo en salir (un año).
-La falta de FMV, que hicieron famosa a la versión de PC.

SAT KARTAR ENTERPRISES

Nintendo

Todo esto y más... próximamente en tu ciudad.

HOME ENTERTAINMENT DISTRIBUTION

SAT KARTAR ENTERPRISES

Veracruz, Yucatán, Oaxaca, Mérida, Tabasco, Chiapas y Campeche.

NUEVO DISTRIBUIDOR AUTORIZADO POR GAMELA MEXICO PARA EL SURESTE DE LA REPUBLICA MEXICANA.

OFICINAS:
WORLD TRADE CENTER
MONTECITO 38
PISO 30 OFNA. 30
COL. NAPOLES
MEXICO D.F. 03810
TEL.: 54 00 38 54

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

CATWOMAN

Este año se han lanzado varios juegos muy buenos para el Game Boy Color; tal parece que la aceptación de este sistema va en aumento, ahora encuentras juegos de distintos sabores y colores y Kemco lanzó "CatWoman" para los que aman la dificultad, los juegos de plataformas y sobre todo, al personaje de DC comics llamado CatWoman.

La acción se basa casi siempre en la agilidad de los saltos de "Gatúbela" (se oye feo ese nombre ¿no?), para defenderte puedes usar las garras y las patadas; el golpe más fuerte que puedes hacer es el Upper, el cual logras al estar agachado y lanzar un golpe. Durante el juego encontrarás municiones, lo malo es que sólo te dan cinco y no son acumulables, por lo tanto, procura usarlas contra enemigos que tengan ataques a distancia, para los demás, te recomendamos usar golpes simples o sencillamente, evitarlos; esto se hace al ir saltando, ya verás que además de hacerte las cosas más fáciles, te ahorra bastante tiempo.

Las funciones de los botones son las siguientes

Salto

Es el botón que más utilizarás; a continuación te explicaremos cómo hacer los movimientos especiales.

Golpe

Si lo oprimes estando agachado, soltarás un poderoso "upper".

Los movimientos especiales son fundamentales en el juego, los debes dominar, ya que tarde o temprano dependerás de ellos.

Salto simple

Este es el salto normal, simplemente oprime B.

Salto hacia atrás

El que te ayuda cuando estás en problemas, si tienes a un enemigo encima o quieres dar un salto muy ligero y temes que un salto normal te haga pasarte de la plataforma, puedes intentar usarlo, pero recuerda, sólo en cortas distancias. Para hacerlo agáchate y oprime el botón B.

Salto caminando

Muy útil, te permite saltar hacia adelante cuando estás moviéndote; para hacerlo tienes que ir caminando y apretar Arriba en el Control Pad.

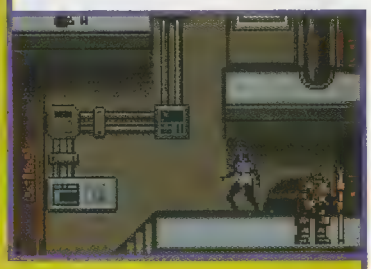
Latigazo

Otro de los movimientos especiales que es espectacular, útil y tal vez el que más se debe practicar. Si quieres pasar abismos, este es el único movimiento que te ayudará. Este movimiento se logra al oprimir Arriba en el Control Pad justo en el momento en que, al saltar, el techo esté a una distancia de aproximadamente un cuerpo.

Agarre

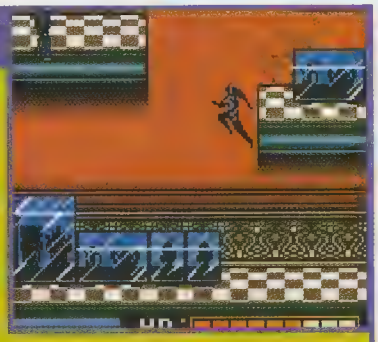
Al momento de subir las plataformas que te impiden llegar a las salidas de los cuartos que irás encontrando, te puedes poner exactamente debajo del borde de ellas y simplemente saltar, esto hará que CatWoman clave sus garras y pueda sujetarse para subir en ellas.

Ocultar



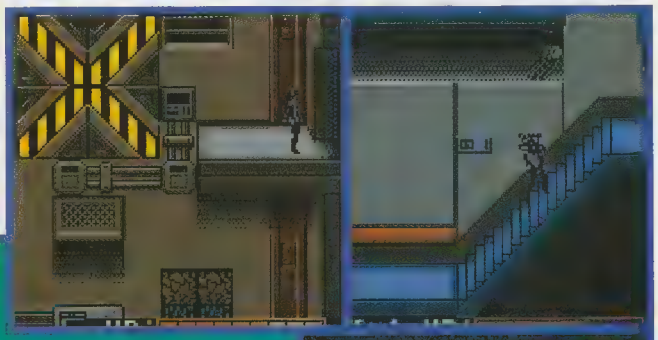
Cuando las cosas se pongan muy feas y no quieras problemas con los enemigos, lo más recomendable es salir saltando, pero si no puedes, intenta apretando Arriba en el Control Pad y verás que la linda gatita se oculta en la pared para esquivar a sus rivales, pero esto no dura por siempre; después de tiempo, regresarás a tu posición normal, así que no confíes toda tu seguridad en este movimiento.

Salto Múltiple

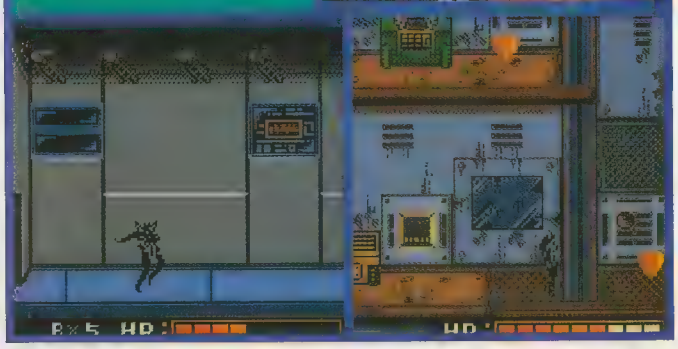


Todos los movimientos son importantes, pero éste es el que más usas, ya que te permite trepar plataformas de una manera rápida, y en muchas ocasiones no podrás pasar los escenarios sin usarla por lo menos una vez, La técnica es la siguiente: cuando veas paredes, salta hacia ellas y podrás tomar un impulso hacia el lado contrario, si existe otra pared, pasará lo mismo y no te detendrás, hasta que no haya en qué apoyarse, para esto debes de dejar apretado el botón de salto cuando brinques hacia una pared, en el momento que lo sueltes, te detendrás.

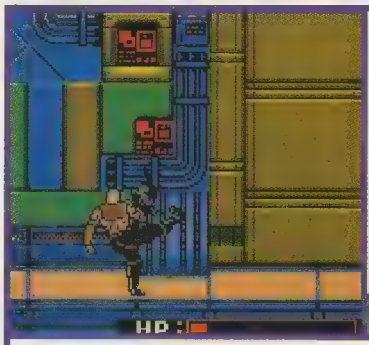
También te ayuda mucho el agacharte para esquivar disparos de los enemigos, pero cuando pelees con "luchadores" o perros, te sugerimos no intentarlo, mejor enfréntalos o de plano huye (perros y gatos no se llevan).



El juego se divide en 8 niveles, en el segundo nivel tendrás la presión del movimiento de la pantalla, así que tendrás que ir pensando en cómo avanzar entre los edificios o la "cybercat" se escapará. En este "stage" practicarás varios saltos especiales de Catwoman. En los otros niveles bastará con encontrar el camino correcto para encontrar las salidas de los "stages".

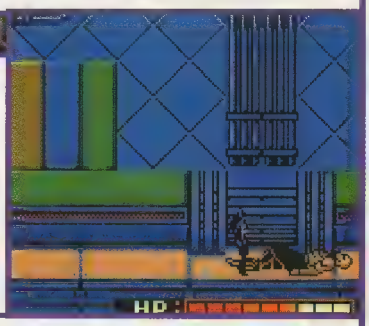


Así se veía Michelle Pfeiffer en el papel de Catwoman en Batman Returns de 1992 dirigida por Tim Burton



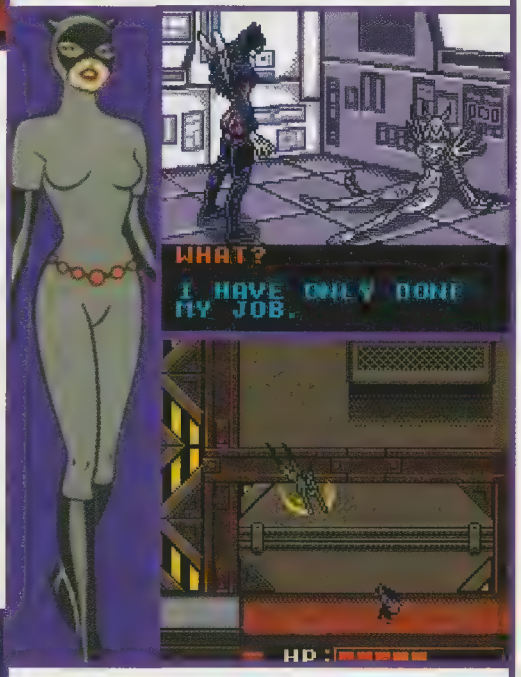
Los Jefes "Boss" no son difíciles, simplemente tienes que ver el orden de sus ataques, cuando pelees contra enemigos ágiles, procura darles un golpe y saltar para protegerte, después repite esa dosis; tardarás un poco, pero es bastante efectivo.

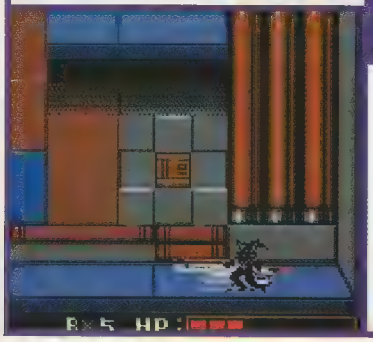
Contra los gigantes la situación cambia, ellos se defienden muy bien cuando intentas caerles y golperarlos, pero si te quedas agachado, los obligas a acercarse y tú podrás golpearlos; sigue así hasta que caigan estos "Goliats".



La "Cybercat" es un poco difícil en combate cuerpo a cuerpo, lo más recomendable es que le dispares las 5 municiones que te dan, después será mucho más fácil derrotarla.

El jefe del "Ra's Hideout" tiene una patada muy pesada, pero también muy lenta, lo que te permitirá ganarle los movimientos; cuando te quiera pegar, simplemente golpéalo y síguelo, no dejes que se aleje de ti, porque su pierna es más larga que tus garras y tendrá esa ventaja.

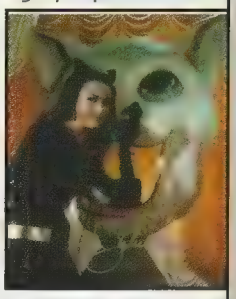




Al final sólo quedará uno y ese es el malvado Ra, la batalla con él no será problema, ya verás por qué lo decimos, Una vez que obtengas la máscara, un viejo amigo hará acto de presencia.

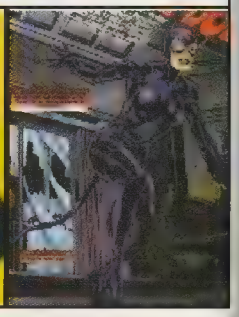
Catwoman, no se podría decir que es aliada ó enemiga del Caballero de la Noche, no pelea por dominar o destruir el mundo. Ella lo único que quiere es dinero, no importa si tiene que luchar contra los buenos o contra los malos.

Este personaje surgió en la serie Batman de DC Comics, en el primer capítulo (con un valor actual en el mercado de $50,000 dlls). Aún sin el traje ajustado, simplemente como Selina Kyle, siempre está en contra de la autoridad, pero nunca pone en riesgo a la gente inocente, sólo con una meta: obtener el dinero de los demás, no por necesidad, más bien por emoción, amor al riesgo y ¿quién sabe? tal vez por querer encontrar a Batman en su próxmo asalto.



Desde hace 60 años Selina Kyle se arma con un látigo, garras, una agilidad impresionante, gran inteligencia y, sobre todo, con una belleza que hace temblar al mismísimo Batman para hacer de las suyas en Gotham City, con lo que ha alcanzando durante este tiempo la más alta popularidad en cuanto a personajes femeninos en todos los comics; la hemos visto en series, como la clásica "Batman"de los sesentas con la muy guapa Julie Newmar en las 2 primeras temporadas, con Eartha Kitten en la tercera temporada (muchos consideran que Eartha es la mejor voz que se le ha dado a "Catwoman"), y en películas (basta recordar a Michelle Pfeiffer en "Batman Returns") y gracias a las diferentes adaptaciones a las que se ha sometido conforme ha pasado el tiempo, podemos estar seguros que la veremos muchos años más.

Por ahora, Nintendo y Kemco lanzan "Catwoman", en homenaje a este personaje y para todos los fans de la siempre bella Selina Kyle.



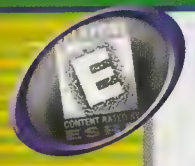
a fondo

ALL-STAR BASEBALL 2001

Compañía

Compatible

Clasificación



Desarrollador

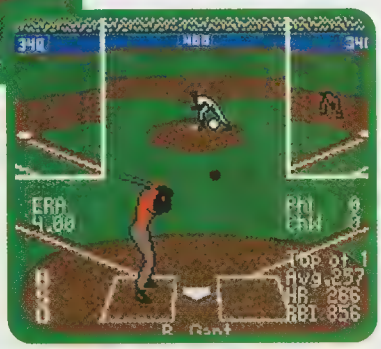
Memoria

Categoría

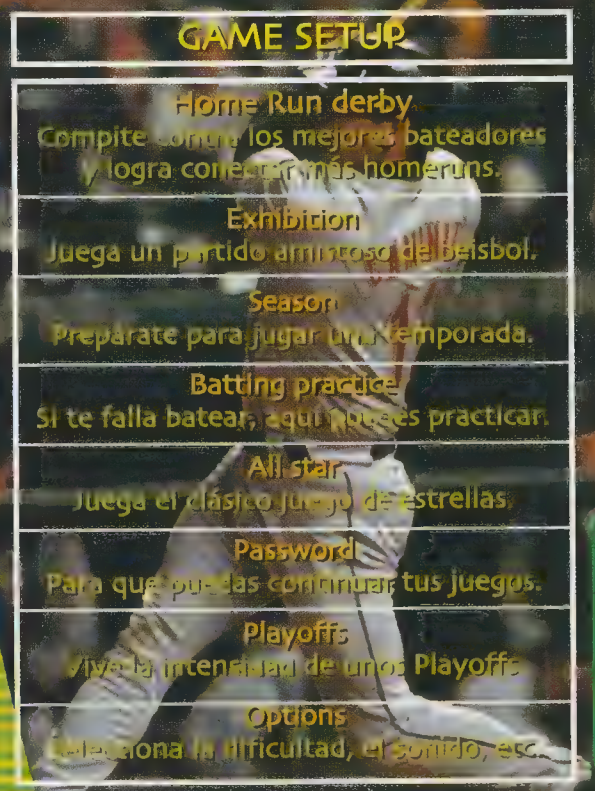
Lanzamiento

Después de haber visto una gran cantidad de juegos de deportes para el game boy color en el E3 todos estamos (seguro que tú también) ansiosos por jugarlos, pero mientras echémosle un vistazo a un gran título de béisbol por cortesía de Acclaim y es All Star Baseball 2001.

Este título está muy completo pues además de contar con los equipos reglamentarios de béisbol, cuenta con un equipo extra que se llama "Cooper-town Hall of fame, legends" y claro, no podían faltar los ya tradicionales equipos "all stars" de cada división.

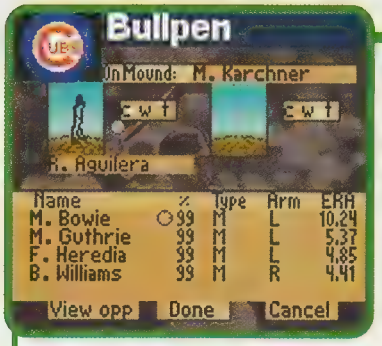


Comparándolo con otros títulos de Game Boy Color, notamos que este título tiene muchas opciones para disfrutar al máximo el béisbol.Gráficamente es excelente ya que los jugadores son de buen tamaño (aunque todos son de color negro) y el diseño de los estadios es grandioso.

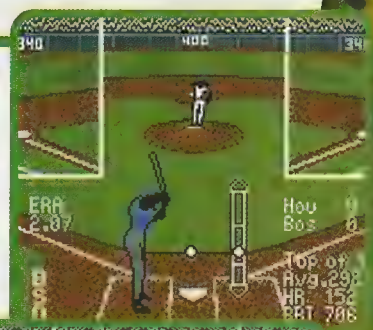


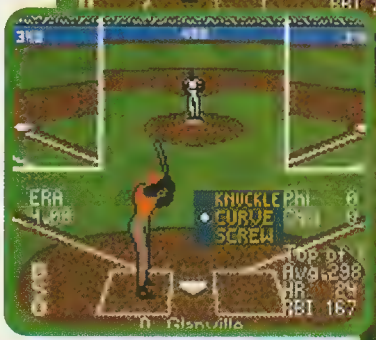
En este juego tienes la opción de empezar una temporada y qué tan larga puede ser o unos Playoff para ver quién será campeón o tal vez un juego de estrellas. Para las dos opciones anteriores puedes continuar cualquier otro día gracias al password.

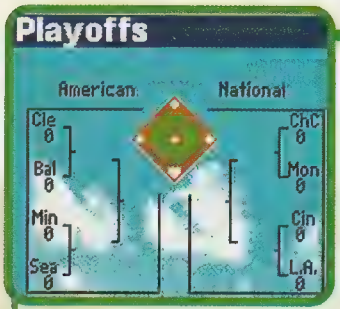
@Acclaim Entertainment 2000



Lo que nos pareció interesante fue la forma del picheo. A lo que nos referimos es que cuando vas a pichear (si se dice pichar, pues ya nos equivocamos) lo primero que tienes que ajustar es la altura y dirección de la pelota; esto lo logras con las dos barritas que se encuentran junto al bateador. Después tienes que elegir el tipo de lanzamiento y por último la velocidad.



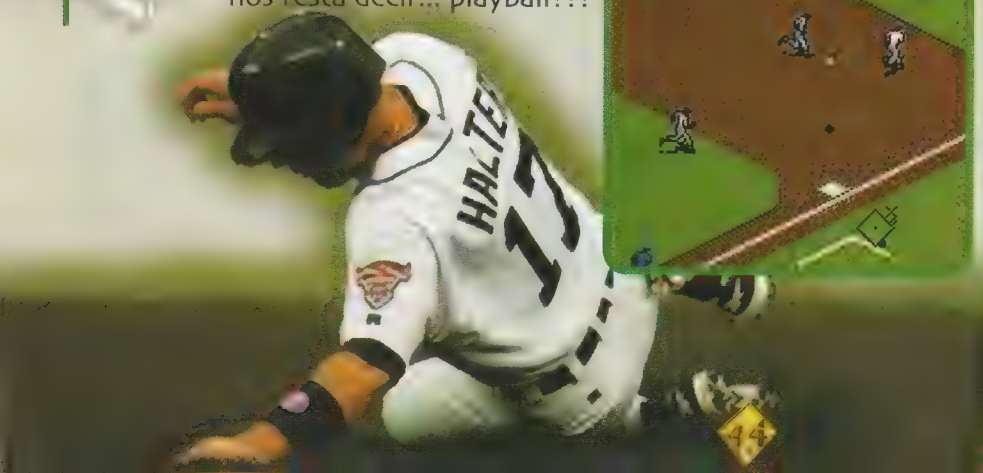




Para los principiantes o los que quieren conocer el juego antes de entrar a una temporada, hay una opción en donde tú puedes practicar el bateo, sobre todo para el Home Run Derby y para ir familiarizándote con los lanzamientos, ya que aquí puedes escoger el tipo de lanzamiento, el jugador con quien quieres batear, el picher,etc.

En general es el título que todo amante del béisbol debe de tener ya que está bastante completo.

La jugabilidad es buena ,así que, sólo nos resta decir... playball!!!



Segunda Opinión

Los juegos de deportes para el GB siempre me han parecido una muy buena opción para aquellos que tenemos que esperar en largas filas o que vamos a transportarnos de un lado a otro de la ciudad. Obviamente unos son mejores que otros y, utilizando este criterio (que no forzosamente debe coincidir con el tuyo), los que merecen ser jugados a bordo de un microbús, casi siempre son los que tienen una opción de juego rápido, buen sonido y, lo más importante: gráficos de buen tamaño.

Definitivamente, los jugadores de All-Star Baseball 2001 tienen el tamaño suficiente para que no fuerces la vista, además de que los colores son adecuados para que no se te pierda la bola al momento que vas a batear.

Salvo pocas opciones, este título no podría ser tan diferente de los demás del mismo género, simplemente porque es de béisbol (y no hay más que un tipo de béisbol), pero, por sus buenos gráficos, sobresale de los demás.

DENSHO

ALL-STAR BASEBALL 2001

Lo bueno es que...

-La gran cantidad de opciones que tiene para jugar y el poder continuar después el juego.

-Las gráficas son buenas y los jugadores son de buen tamaño (no los "achaparraron").

Lo malo es que...

- Todos los jugadores son de color negro (y no es que seamos racistas) lo único que los diferencia es el color de la camiseta del equipo.

JUEGO EN ESPAÑOL

Pokémon™*

¡Atrápalos ya!

¡Ahora! Juego en Español

¡Hablo Español!

¡Paquete Especial!

¡Además checa el paquete que incluye una versión de Pokémon en ESPAÑOL + un Game Boy Color!

¡Ahora en español!

Bajo Licencia Atorizada de Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

Encuéntralos con tu Distribuidor Autorizado NINTENDO.

a fondo

TOMB RAIDER

Compañía

Compatible

Clasificación

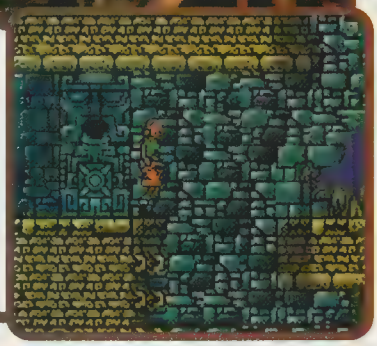
Desarrollado

Memoria

Categoria

Lanzamiento

Por fin, el debut de Lara Croft en el sistema portátil de mayor fama en el mundo, el Game Boy Color. Gracias a las especificaciones de este avanzadísimo sistema de videojuegos. Eidos Interactive ha decidido lanzar este juego con la gran colaboración del equipo desarrollador Core Design. Sabemos muy bien lo que has de estar pensando, ¡Pero si la base de este juego son las ambientaciones en 3D! Como ya lo comentamos, los magos de Core decidieron adaptarlo en un mundo en 2D, nada mal ya que el juego se siente y se juega bastante bien para ser su primera adaptación a este sistema. Lo mejor de todo, a nuestro parecer, son los cinemas, ya que aunque son gráficas estáticas, gracias a la gran cantidad de colores del GBC, se ven exclentes , por lo que enfatizan perfectamente la trama de la historia.

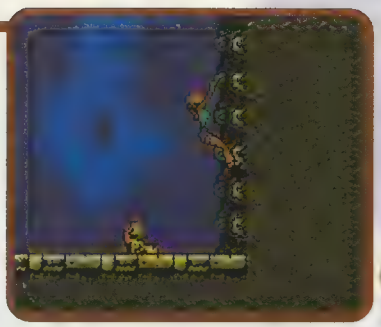


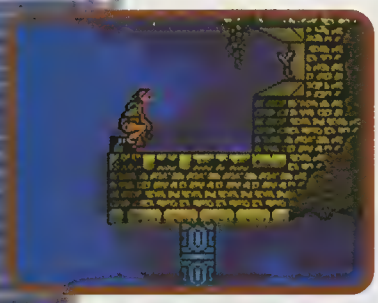
Historia

Al parecer, un viejo amigo de Lara ha encontrado unos textos antiguos bastante interesantes. Cuando los conquistadores españoles llegaron a América, encontraron unos manuscritos donde describían la legendaria "Nightmare Stone" o la Piedra de las Pesadillas. Hace miles de años, los sacerdotes Mayas, Aztecas e Incas unieron sus fuerzas para encerrar el poder del espíritu de un dios maligno llamado Quaxet, en una esfera de cristal. Gracias a la gran popularidad de los cazadores de tesoros al rededor del globo terráqueo, muchos de ellos al parecer ya se encuentran en alguna parte del Amazonas buscando la Piedra de las Pesadillas, esperando recibir algún regalo del legendario Dios Quaxet por liberarlo de su prisión. Obviamente, la misión de Lara es hacer cualquier cosa para encontrar antes que nadie esta piedra y colocarla en buenas manos antes de que suceda alguna catástrofe.

@ EIDOS Interactive 2000

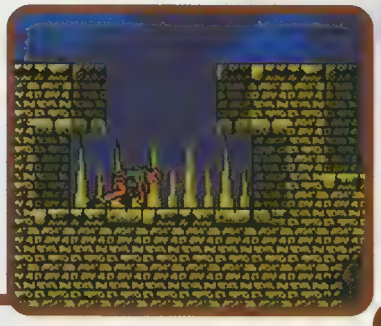
Lara deberá de abrirse paso a lo largo de 5 extensísimos niveles, obviamente cada uno con una gran variedad de escenas en los que nuestra heroína deberá saltar, rodar y correr para resolver los misterios de los templos y diversas localidades en los que se desarrolla el juego.

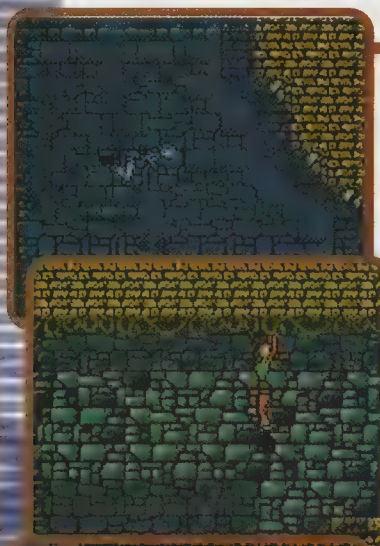




Es lógico pensar que deberás activar diversos switches, derribar murallas y obtener una gran variedad de objetos para pasar cada una de las escenas.

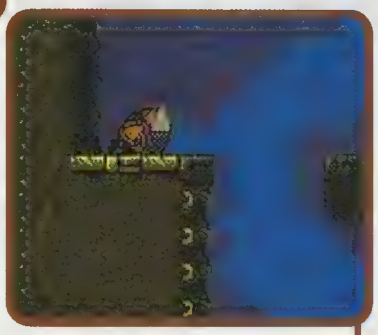
Por otra parte, los niveles cuentan con muchísimas trampas de todas dimensiones, ya sean precipicios, estacas y flechas venenosas que deberás librar rápidamente para evitar terminar como un bonito adorno cadavérico en dichas ruinas, que aunque no se vería nada mal, no es el objetivo por el cual te enfrascas en esta aventura.





Las acciones que puede hacer Lara son verdaderamente increíbles (y no nos referimos a que no las pueda realizar una mujer) y bastante útiles para sobrevivir a lo largo del juego. Ella debe utilizar toda su habilidad para superar cada uno de los templos en los que hay piezas importantes de este gran enigma. Lo más importante es reconocer las superficies en las que Lara puede aferrarse o simplemente puede derribar con una pequeña carga de dinamita, así no tendrás ningún problema para avanzar en este juego. Una de las cosas que más nos gustó de esta traslación, es que Lara sigue manteniendo sus poderosas "fuscas" (pistolas) de "judicial" a las que nunca se les terminan las balas, pero eso no es todo, ya que la función de estas es automática, por lo que localiza a los enemigos para que sólo tengas que presionar el gatillo y eliminarlos.

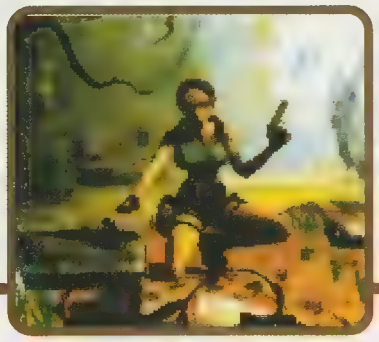
Otra de las cosas que incluye este juego, o más bien Lara, es su súper maleta de "Sport Billy" en la que puede cargar una infinidad de objetos como armas de diversos tamaños y calibres, dinamita o simplemente almacenar una gran cantidad de Medik Packs con los que podrás regenerar la energía.



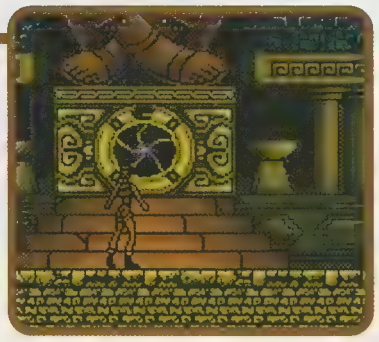
Lo mejor de todo es que el juego cuenta con batería incluida, así que no tendrás que estar preocupándote por anotar Passwords extensos ni mucho menos, sólo el estar visitando constantemente los cristales en donde puedes guardar tus avances.

Opciones:

Además de que en el menú principal podrás continuar con tu aventura o simplemente comenzar una nueva, desde que prendes el juego, podrás seleccionar el idioma con el que saldrán la gran mayoría de textos. Esto es bastante bueno para los jugadores pequeños que hablan español y que aún no leen cualquier otro idioma.



En general, Tomb Rider para Game Boy Color es una traslación que da miedo, pero de lo bien hecha que está. El juego es lo suficiente largo como para estar pegado un buen rato al GBC, lo que podríamos reclamar es que no tiene ninguna opción para jugadores múltiples, pero bueno, se aventaron 32 Megas con una excelente producción.



Animación del Personaje

La mayoría de diseñadores de juegos casi siempre manejan a su personaje principal con una altura media, en donde el entorno parece gigantesco, sin embargo, Core Design tomó la sabia decisión de hacer a Lara mucho más grande, más o menos del doble del tamaño convencional, ¡¡¡48 Pixeles!!! Para rematar, Core le metió bastante mano a la animación de los diversos movimientos de Lara, por lo que aproximadamente cuenta con 2,500 frames diferentes de pura animación. Con esto, nuestra heroína se desplaza con bastante gracia por los diferentes niveles, relativamente igual que en las otras consolas en las que ha aparecido.

Segunda Opinión

Tomb Raider llega al Game Boy Color, este título lo esperábamos por varias razones; queríamos saber qué tan bien se podía trasladar este título al sistema portátil, personalmente, quería ver si las gráficas estaban a la altura de semejante personaje. Ahora puedo decir que Core se lució en el aspecto visual, los detalles gráficos del fondo son espectaculares, los movimientos de Lara son fáciles de realizar, los saltos especiales son muy vistosos, en fin, este juego es otra muestra de que el Game Boy Color tiene gran poder en la parte visual. Aparte de eso, el juego es muy entretenido, las combinaciones de botones que tendrás que hacer y la historia que se va formando, te meterán en el juego.

Pero no todo es bueno, la música es tediosa y los efectos de sonido son pobres, todo esto, al final, no afecta mucho al juego, debido a sus cinemas, a su "autotarget" y al nivel de dificultad, que es muy bueno, convirtiendo a este título muy recomendable.

JOHN

Lo bueno es que...
-Tiene bastantes niveles.
-La animación al igual que el control están excelentes.
-Los cinemas son bastante buenos.

Lo malo es que...
-Es medio cansado por lo revuelto de los niveles.
-No tiene opciones especiales, como una de multiplayer, por ejemplo.

Servicio de Gorra

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
TEL. VENTAS: 55-35-20-90,
SERVICIO: 55-92-67-66, 55-92-68-39,
EXT. 122 Y 167
INSURGENTES SUR #686 COL. DEL VALLE
TEL. 56-87-73-59, 55-36-15-84

Si tus cartuchos de NES, Super NES o Nintendo 64 necesitan limpieza porque no hacen bien contacto, tráemelos o mándamelos. Aquí les damos el servicio profesional sin que te cueste un solo centavo.

Si vives en provincia yo te los mando de regreso ¡también de gorra!

a fondo

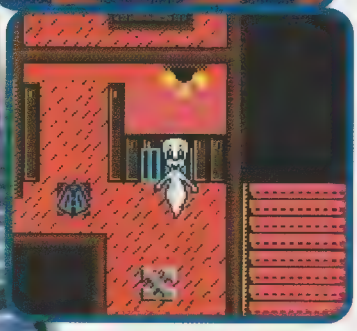
CASPER

¿Habrá alguien quien no conozca a "Gasparín", el fantasma amistoso? Bueno, pues si hay por ahí alguien que aún no conozca a este personaje tan... transparente, pues ahora podrán hacerlo en el Game Boy Color, ya que Interplay acaba de lanzar para esta plataforma portátil, el juego Casper.

Este nuevo título está basado en aquella película de 1995, que se llamaba también "Casper" y que fuera producida por Steven Spielberg. En este título, Casper (o sea, Gasparín), tendrá que hacer todo lo posible porque sus malvados tíos, Stretch, Stinkie y Fatso, no asusten a Katy al Doctor Harvey dentro de la gran mansión Whipstaff Manor.

Obviamente, para que el título fuera más entretenido, Casper tendrá muchos puzzles que resolver, además podrá cambiar de forma para tener acceso a nuevas áreas dentro de la mansión.

Este es un juego con vista de tres cuartos,(bueno, son muchos cuartos más, nos referimos al ángulo en que se ve). En realidad, en este título no hay mucha acción y lo que principalmente debes hacer es resolver puzzles y recolectar muchas llaves para abrir las puertas que te permitirán avanzar. También debes hallar comida, como brócoli o emparedados de atún, para que Casper se llene de energía, ya que si la pierde toda, no podrá continuar.
Afortunadamente tienes la posibilidad de salvar tus avances en cualquier momento y tienes cuatro archivos disponibles para hacerlo.

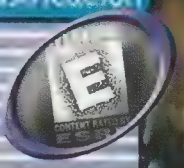


Una tarea importante es explorar cada rincón de las habitaciones porque en los lugares que no te imaginas, puede estar la clave que te hace falta para seguir avanzando.

Compañía

Compatible

Clasificación



Desarrollado

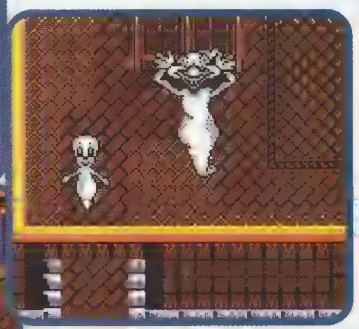
Memoria

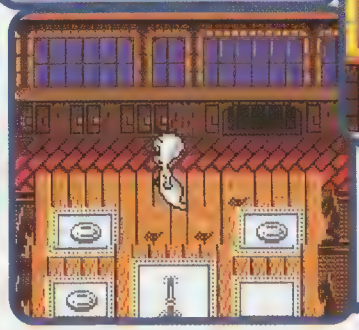
Categoría

Lanzamiento

Casper™ ©&™Harvey Comics, INC. Interplay ©.

Por ejemplo, debes encontrar interruptores que muchas veces están ocultos detrás de muchas pinturas, o también debes mover estatuas, con lo que se abrirán muchas puertas.
Al transformarte en humo, podrás avanzar a través de ductos de aire y así llegar a lugares que normalmente son inaccesibles. Para adquirir el poder de cambiar de forma, debes encontrar piezas de rompecabezas y armar los diferentes cuadros de los tíos de Casper. Estas piezas aparentemente son fáciles de encontrar, pero no siempre, así que deberás ser muy observador.
Otro "reto" es encontrar llaves de cierto color para abrir las puertas del color que le correspondan.
Controlar a Casper no es nada difícil, pues, al no tener pies, no corre ni camina, nada más flota de aquí para allá y lo mueves con la cruz direccional. Tampoco tiene ataques, lo único que puede hacer es investigar con el botón B (colócate sobre lo que quieres checar, como los barriles o los cuadros y luego presiona el botón). Con el botón A podrá hacer todas las acciones, como colocar objetos o seleccionarlos en el menú de ítems y así abrir puertas.





En realidad, es un título sumamente extraño, ya que no tienes una misión en específico y lo único que debes hacer es merodear por la mansión sin razón, por lo que si lo llegas a jugar, te provocará después de media hora, un aburrimiento asegurado. Y si eres un fan de Casper, te recomendamos más la película.

El fantasma más querido.

Casper (o Gasparín), fue creado a finales de 1940 por Joe Oriolo (creador también de Felix The Cat, o El Gato Félix). En equipo con Sy Reit, pulió la idea de un "fantasma amistoso" y escribió un libro para niños con este personaje. En 1945, Paramount lanzó la primera caricatura de Casper, llamada *The Friendly Gohst* (El Fantasma Amistoso). No tuvo mucho éxito, pero en 1948 se estrenó la caricatura *There's Good Boos Tonight* (Hay buenos "buus" esta noche) y en 1949 apareció el primer comic de este personaje, publicado por Jubilee, de nombre Casper El Fantasma Amistoso. A partir de ahí, la fama de Casper creció y Paramount invadió la televisión con una serie de televisión en 1950, y en este año, Gasparín se convirtió en uno de los personajes más adorados y adorables. Harvey Comics compró los derechos del comic en 1952 y cuatro años más tarde, consiguió el 100% de los derechos de Casper. Años más tarde, Casper, en un nuevo show de T.V., compartió la pantalla con Spooky (otro fantasma), Wendy, la pequeña bruja buena; Nightmare, el caballo fantasma; y con el trío de fantasmas malvados. Incluso, en los nuevos episodios de Casper and Friends (Gasparín y sus amigos), comparte créditos con un pato llamado Baby Huey (pronúnciese "jiúi"). Actualmente, Casper es uno de los pocos personajes que ha pasado la prueba del tiempo y que seguramente estará presente en muchas generaciones venideras.

Casper

Lo bueno es que...

- A ti no pueden obligarte a jugarlo.

Lo malo es que...

- A nosotros sí.
- Aparentemente el juego es para niños, pero su dificultad dice lo contrario.
- Tal como lo hiciera Titus con Superman, Interplay dañó la imagen de un buen personaje.

Lo raro es que...

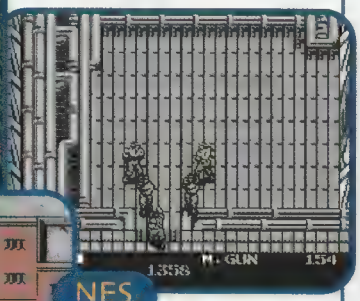
- Nada más cuatro personas se encargaron del desarrollo de este juego.
- Pese a ser fantasma, Casper no puede atravesar las paredes.

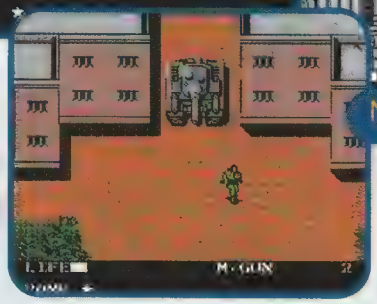
MUSEO

METAL GEAR

200Kms al Norte de Salzburg, dentro de la espesura de Africa del Sur.
Outer Heaven
Es 1995 y las fuerzas armadas tomaron el control de dicha fortaleza por un general mercenario de nombre Vermon CaTaffy.

Hace poco tiempo fue interceptada una comunicación proveniente de Outer Heaven.

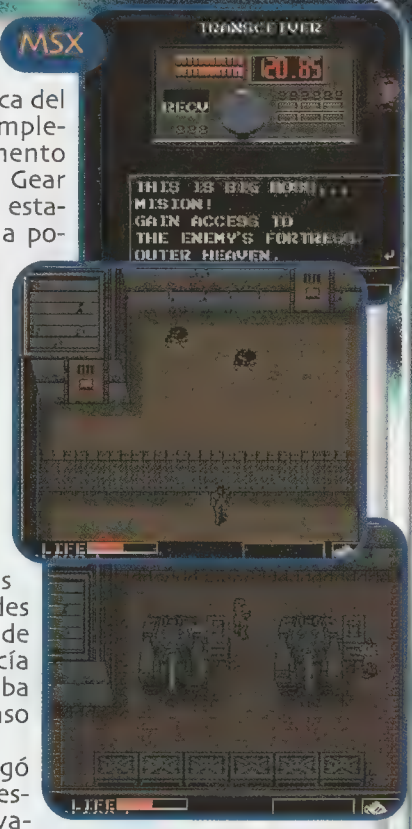




NES

Dentro de la fortaleza existía una arma que podía cambiar al mundo como lo conocemos.
Las órdenes fueron enviadas al escuadrón Fox-Hound y fue enviado un mercenario conocido como Grey Fox para que se infiltrara y recabara la mayor información posible. Sin embargo, poco tiempo después la comunicación con Grey Fox fue cortada al emitir un corto pero importante mensaje... "Metal Gear".
El gobierno de los Estados Unidos encontró esta noticia de extrema importancia y envió nuevamente a Fox-Hound una nueva misión: Enviar a Zanzibar al mercenario Solid Snake.
Snake, un guerrero solitario entra a Outer Heaven, contacta a Schneider, Jennifer y Diane y gracias a su ayuda Snake pudo encontrar a Gray Fox.
El aprendió de Fox acerca del tanque mecanizado implementado con armamento nuclear llamado Metal Gear y de que Outer Heaven estaba por convertirse en la potencia mercenaria en el mundo gracias a este invento.
Snake rescató al científico Dr. Petrovich Madnar quien era el inventor de Metal Gear y gracias al él conoció el punto débil de su invención. Sin embargo, entre más se acercaba Snake a la verdad de Outer Heaven, más trampas y contrariedades desviaban la atención de nuestro héroe, parecía que alguien le informaba al enemigo de cada paso que daba.
Finalmente, Snake llegó hasta Metal Gear y lo destruyó, pero sorpresivamente, el comandante de Fox-Hound lo estaba esperando... la mente maestra tras Outer Heaven no era otro que Big Boss
Desde el principio de la misión, Big Boss estaba utilizando a Snake para sus propósitos. Big Boss no había informado nada a los cuarteles de Fox-Hound. El gran jefe había engañado al mundo con el sobrenombre de "Vernon CaTaffy". En una base subterránea, lejos de cualquiera que pudiera interponerse, los dos hombre se enfrentaron a muerte por sus ideales... sólo Snake salió de las ruinas de Outer Heaven.

MSX

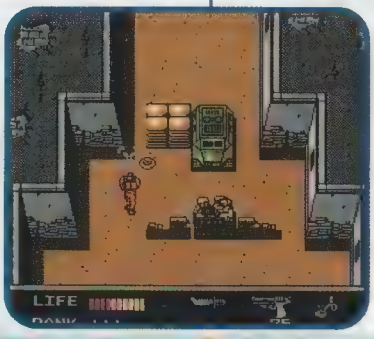


Este juego salió para dos plataformas, primero para el viejo sistema japonés llamado MSX, obviamente escrito, dirigido y supervisado por Hideo Kojima. Poco tiempo después fue lanzado para el Famicom, la consola de 8-Bits de Nintendo, sin embargo este último título sólo se basó en el concepto original de Kojima, pero no fue desarrollado por ninguna persona de su Staff, es por eso que muchas cosas cambiaron en esta versión.

SNAKE'S REVENGE

© KONAMI 1990 TM

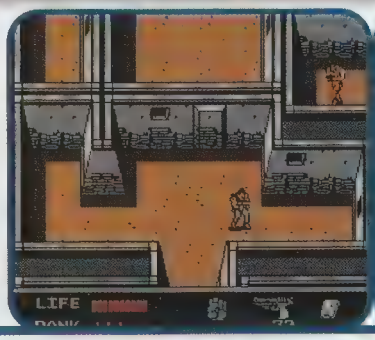
Entre 1995 y 1999 Snake es llamado nuevamente para mantener libre al mundo de la amenaza nuclear.
Esta ocasión, un hombre llamado Higharolla Kockamaime robó una gran cantidad de armas nucleares con las que pensaba tomar el control del mundo.
Snake sospechaba que Kockamaime podría ser otro alias que Big Boss había inventado, ya que había sospechas de que Big Boss tal vez había sobrevivido del cataclismo en Outer Heaven.



Fox-Hound, ahora bajo el comando de Roy Campbell, manda a Snake junto con dos comandos.
Al llegar a Zanzibar, encuentra una armada gigantesca que resguardaba la nueva fortaleza.

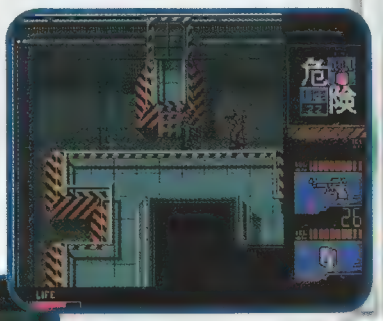
Este fue el segundo título de la serie que llegó a América, sin embargo, este no fue creado ni concebido por Hideo Kojima, de hecho, la historia es totalmente diferente del concepto original del juego, sin embargo, es bueno y merece estar en el salón de la fama.

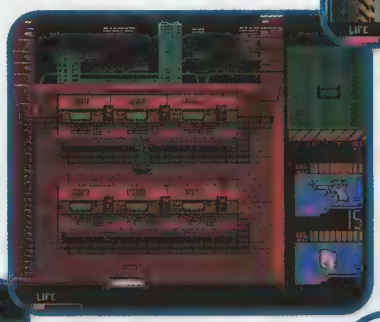
John Turner de las fuerzas aéreas era el encargado de mantener al tanto a los comandos de los avances de la misión. Snake junto con sus compañeros toman la fortaleza y derrotan

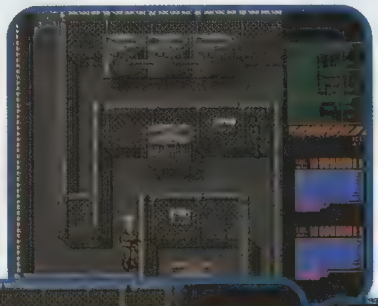


a Kockamaime, desafortunadamente para Snake, Big Boss no estaba ahí.
Poco tiempo después de esto, Snake deja Fox-Hound con un retiro prematuro.

Con las relaciones entre Estados Unidos y Rusia, los tratados entre los soviéticos y los chinos, las naciones poderosas deciden hacer un tratado para neutralizar las armas nucleares.
Es 1999, la amenaza nuclear ya casi es historia y el siglo 21 parece ser una esperanza de paz.
Sin embargo, una pequeña parte de la población no estaba tan de acuerdo.
Zanzibar nuevamente es el escenario de un movimiento armado gracias a un régimen militarista, recabando todo el arsenal nuclear de las naciones que lo habían desechado, convirtiendo esta tierra en la potencia militar y gracias a esto, comenzaron a invadir a las naciones cercanas.
Nuevamente el mundo estaba en dificultades y para colmo, las reservas de petróleo estaban escaseando.
Para ese entonces, un biólogo Checoslovaco llamado Kio Marv inventó un micro espécimen, "OILIX", para refinar el petróleo a una gran calidad.
Ordenes altamente secretas llegan hasta Snake para que regrese a Zanzibar para rescatar al Dr. Kio Marv.
Detrás de todo esto, parece que los ingenieros en este país están desarrollando un nuevo prototipo de la maquinaria que sería como el ángel de la destrucción: Metal Gear.
Para sorpresa de Snake, su viejo comandante está nuevamente a cargo de esta nación... Big Boss.
Pero esta vez, el excomandante de Fox-Hound deja a Snake que se enfrente al nuevo Metal Gear y a las tropas de Zanzibar.
Snake destruye Metal Gear y apenas escapa de la fortaleza de Zanzibar dejándola en ruinas.



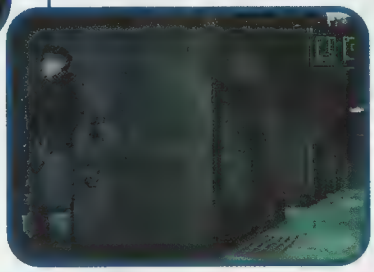


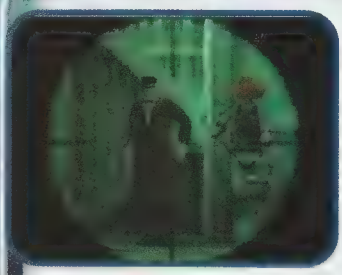


Desgraciadamente no se sabe si Big Boss se salvó o no en este encuentro.
Esta vez se retira completamente de la vida militar y decide seguir con una vida apacible en Alaska, ya que su vida se estaba volviendo insoportable gracias a los traumas de la guerra.

Este sí es el segundo juego de la historia y obviamente esta escrito, dirigido y supervisado por el genio de Hideo Kojima. Desde éste título se ve la gran creatividad y maestria de este equipo de programadores, tanto que este juego se representa como el mejor título del MSX gracias a sus gráficas, concepto e historia.

A la entrada del siglo 21, más específicamente en el 2010, Fox-Hound se ha convertido en un gran grupo antiterrorista. Sus integrantes han sido expuestos a experimentos genéticos que los han transformado en súper humanos. Encomendados a supervisar un ejercicio militar en una base nuclear en Alaska, ellos mismos sabotean las instalaciones para apoderarse de la base junto con todo el arsenal nuclear. pero ¿para qué hacer tanto alboroto? Los miembros de Fox-Hound demandan los restos del guerrero más importante de todos los tiempos... la información genética de Big Boss junto con un Billón de Dólares.
Solid Snake es llamado a entrar a la acción una vez más para enfrentarse a los guerreros más experimentados,



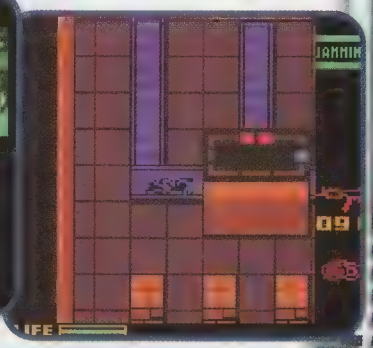


sus propios compañeros.
Snake entra a la base de Alaska y descubre mucho más que sólo tropas y misiles nucleares... un nuevo prototipo de Metal Gear era la parte central del ejercicio que se estaba llevando a cabo en esta base.
Mientras Snake buscaba el paradero de la máquina infernal, se encuentra con Meryl Silverburg, sobrina del comandante retirado Roy Campbell y a Otacon, científico a cargo del nuevo Metal Gear Rex.
Al eliminar a la mayoría de los miembros de Fox-Hound, Snake descubre partes de su pasado que nunca antes le habían revelado, Liquid Snake, comandante de las tropas de Fox-Hound y mente maestra del plan no era otro mas que su hermano.
Después de una batalla mano a mano con su propio hermano, Snake sale de la base, pero Liquid aún no se daba por vencido y lo sigue hasta que encuentra la muerte.
De acuerdo con los datos del gobierno de los Estados Unidos, Snake y Meryl también murieron en ese atentado nuclear, pero la verdad es que escaparon y siguen sus vidas en la lejana Alaska.

En realidad este fue el primer juego de Hideo Kojima que se lanzó a nivel mundial, e incluso fue el primero de sus trabajos que se tradujo en varios idiomas, obviamente en japonés, inglés, francés, italiano y español vendiendo millones de copias al rededor del mundo. Poco tiempo después salió a la venta un re-make de este título llamado "Metal Gear Solid Integral" el cual tiene un CD de puros VR Tranings, algo bastante bueno para los seguidores de la serie.

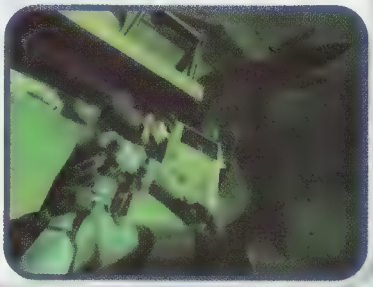
METAL GEAR SOLID

Después de 3 años de su segunda misión (MG2-SS), Roy Campbell recluta nuevamente a Snake para que salve al mundo de nuevos terroristas que tienen en su poder una nueva versión de Metal Gear (¡oh no! ¿otra vez?). Lo más increíble es que los terroristas se encuentran en un país llamado Gindra, lo que hace años fue Zanzibar... y la fortaleza del GLF (Gindra Liberation Force) se encuentra en donde Big Boss construyó Outer Heaven. Y por si fuera poco, un equipo súper entrenado de mercenarios que antes trabajaban para el gobierno estadounidense son los responsables de esta operación, los guerreros que se hacen llamar Black Chamber.
Snake entra en la fortaleza de GLF para destruir de una vez por todas (esperando que sea la última) el nuevo prototipo de Metal Gear.



No se sabe en qué parte de la historia encaja este juego, pero estamos seguros de que Hideo Kojima lo planteó como una historia alterna, que no tiene que ver con lo que suscitó en la base de Alaska.
Por otra parte, en la introducción del juego se menciona que Snake se encuentra en un pequeño pueblo de Alaska y que el comandante Campbell va por Snake después de largo tiempo para ésta nueva aventura.
Tal vez sea demasiado pronto para desenmascarar toda la historia del juego, pero sí te podemos decir que tiene tantas vueltas y sorpresas como los juegos anteriores, con toques muy peculiares de su escritor y director Hideo Kojima.
Un dato bastante interesante es que al jugar este título de Game Boy Color, es como si estuvieras jugando un mix el legendario Metal Gear 2 Solid Snake de MSX con el Metal Gear Solid de PSX, ya que el control es una fusión de estos dos juegos.

Para finalizar, en el último E3 se confirmó que viene una nueva secuela de esta historia, escrita y dirigida por el mismo Hideo Kojima y que trabajarán en él gran parte de quienes nos trajeron a Metal Gear Solid. Esta nueva secuela se llamará "Metal Gear 2 - Sons of Liberty", algo muy peculiar ya que en Metal Gear Solid, los soldados que tomaron la base de Alaska se hacían llamar "Los hijos de Big Boss".
Realmente esperamos que alguna vez Hideo Kojima haga más títulos de esta serie o de cualquiera de su invención y creatividad para otros de los sistemas de Nintendo, ya que sus juegos siempre se han caracterizados por ser bastante profundos y con una gran historia.



JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 VS EXCITEBIKE 64

Supercross 2000, de entrada, tiene la opción de elegir a Jeremy McGrath entre otros buenos pilotos (Greg Albertyn, Travis Pastrana, John Dowd, etc..) esto es bastante bueno ya que no es lo mismo usar a un personaje "X" que a este intrépido piloto,. Es lo que pasó con los juegos de fútbol, en mi caso, prefería usar una selección mexicana en la que estuviera H.Sánchez o J.Campos que uno en el que de delantero tuviera a Jorge Sanchis o Luis Garcilazo y en este juego se aplica eso.

Otra ventaja es la posibilidad de "armar" tu motocicleta dependiendo de la pista, así que no sólo se trata de saltar y correr, también te involucras en ese extra que puede hacer la diferencia hasta en competencias con amigos acostumbrados a simplemente seguir el camino.

No señores, verdaderamente estan desperdiciando su tiempo... no hay nada mejor que Top Gear HyperBike... ¿Por qué? En primera no te tomas juicios de Personalidades, sólo escoges la moto que acabas de obtener y la acción está en el camino ya que puedes tomar el camino que desees siempre y cuando pases por las metas. Puedes escoger pistas de asfalto o a campo traviesa y el control es lo suficientemente acoplable tanto para jugadores principiantes o expertos. ¿Que más puedes pedir?

Una cosa que me gusta es que no es del tipo de juegos en los que tengas que practicar 8 horas al día para poder pasar una simple pista, además, somos varios los que gustamos de disfrutar y no de sufrir los títulos, por cierto, nuestro editor aún está bajo tratamiento psiquiátrico después de terminar el Excitebike.

El modo de edición de pistas es mucho más ámplio, te da más libertad de acción.

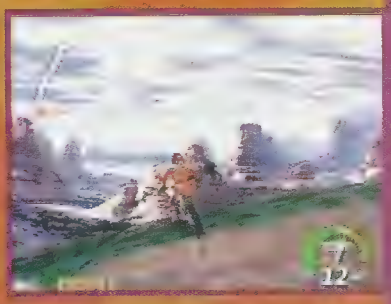
La música, es mucho mejor, va de acuerdo al juego, y no podía ser para menos, los encargados son "The Offsprings", ¿qué más podemos decir?

En este súper cartucho puedes también convertirte en algo más cercano a un piloto de motocross poniendo a prueba tu conocimiento de motocicletas en un modo que Excite no te da, es decir, en Jeremy Mcgrath, puedes emplear un modo manual y decidir qué cambios de velocidad hacer y no estás supeditado a un botón único de aceleración turbo como en Excite.

La verdad es que Jeremy Mc Grath Motocross 2000 es un muy, muy buen... intento de lo que un juego de motocross debería de ser, comparado con el súper Excitebike 64.

Definitivamente en este cartucho no vas a encontrar al Sr. McGrath, pero estamos seguros que valió la pena sacrificar nombres y mejor gastar el dinero de las licencias que pudieron haberse gastado, en un mejor desarrollo de programación general; a lo mejor con lo que se ahorraron de los nombres hicieron pistas tan "perfectas" como Mountain Query.

Aparentemente en Excite "sigues el camino" y en este punto encontramos otra diferencia, qué lástima que no podemos escoger el motor ni ninguna otra especificación, pero a final de cuentas ¿qué es más útil, tener múltiples especificaciones y escoger a Jeremy y ganar siempre (porque aún con un triciclo, siempre que lo usas, tienes garantizado el triunfo), o bien poder escoger una moto cualquiera y tener un duelo de verdad con el corredor que escogiste? Claro, aceptando sus ventajas y sus limitaciones, sobre todo porque esto sí repercute en la carrera... como no es publicidad para " una estrellita..."



¿Top Gear Hyper Bike? ¡Ese es otro tipo de juego! Estos dos son de motocross y el otro es más de velocidad, no tiene nada que ver, Conejo... además ni está tan bueno como dices. La verdad, entre Jeremy McGrath Supercross 2000 y Excitebike 64, prefiero el segundo; Excitebike te hace enojar un poquito, pero por lo menos te provoca una emoción, y el de Jeremy, empezando por la movilidad y por los gráficos, está medio feo. Además, la ampoya que tengo en el dedo y el modo de Excitebike 3D, merecen que le vaya a Excitebike 64. Y, Conejo, no interrumpas, por

En cambio, en Excite, cuentas con un botón turbo que además de permitirte acelerar al máximo, te obliga a poner más atención en el juego, si abusas del botón, corres el riesgo de quemar tu motor y perder tiempo...esto no pasa en Jeremy, porque como todas las motos son del planeta de la fantasía nunca sufren de porblemas de este tipo.

Sí... ahora nuestro Editor adjunto es más fuerte y tiene el carácter para terminar desde un juego de Winnie Pooh, hasta dominar su rabia y coraje en el modo Perfect Dark en el juego del mismo nombre.

Como que cartuchos tipo Excite te forman mejor como videojugador; además hablar de cosas fáciles y cosas difíciles es complicado porque todos somos diferentes...y cada quien sus gustos.

Gracias ala mente maestra de Hideo Kojima, éste no es un juego nada fácil, debes de ser muy precavido al igual que mantener la calma aún en situaciones difíciles. Por esto, nos han llegado un sinfín de cartas lo mismo que e-mails pidiéndonos TIPS con ayuda en general. Gracias a todas sus peticiones hemos puesto todo nuestro empeño para brindarte una guía general práctica para sobrevivir en este excitante juego.

CONTROL ANÁLOGO

Controla el movimiento de Snake. También se utiliza en la pantalla de "Objetos y Armas" para hacer uso de alguno de ellos. Al presionar el control hacia alguna pared Snake se recargará contra ella.

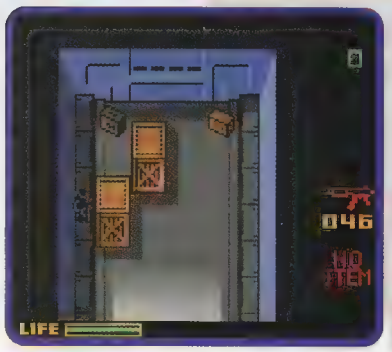
Dispara el arma seleccionada y cancela alguna selección.

Golpea, utiliza el objeto seleccionado y también se usa para aceptar una selección.

SELECT Con este cambias a la pantalla de objetos y armas. Presionando el control Análogo hacia arriba o abajo podrás cambiar de objetos, mientras al presionar izquierda o derecha cambiarás el arma. Al presionar el botón Start activarás el "Codec".

START Cambia posición entre agachado y de pie.

MOVIMIENTOS



Mientras Snake está recargado contra una pared, podrá esconderse un poco de la vista del enemigo al igual que caminar a lo largo de la pared en una posición más angosta, con esto podrá pasar entre cajas o detectores sin ser visto. Al estar contra la pared también podrá ampliar un poco el rango de visión al presionar el botón B, aunque por otra parte, al presionar el botón A, Snake golpeará la pared para llamar la atención de cualquier guardia que se encuentre cerca y motivarlo para que se mueva de su ruta original.

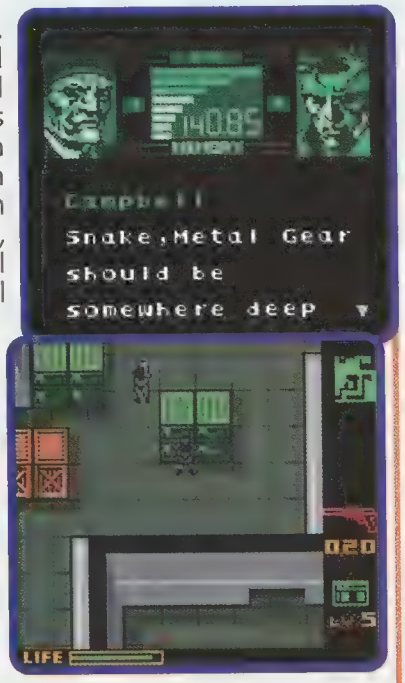
Es bueno que te arrastres en áreas en donde Snake pueda evitar el contacto con los enemigos, tales como fango, pasto o simplemente ductos que ocasionalmente te brindan una ruta alterna. Por otra parte, el arrastrarte te servirá para cruzar por áreas en donde caminando podrías llamar la atención (láminas o charcos de agua) o simplemente para agarrar minas en el piso.

UTILIZANDO EL CODEC

Este es un elemento esencial para que Snake pueda cumplir adecuadamente con la misión, ya que es su único contacto con miembros involucrados en esta operación, ya sea para recibir órdenes, para pedir información o para guardar tus avances.

En esta pantalla, al presionar el control hacia los lados podrás cambiar la frecuencia para comunicarte con diversas personas, sin embargo, al presionar el control hacia abajo, podrás ver las memorias del Codec, así no tendrás que aprenderte todas las frecuencias de memoria.

El botón A te sirve para hacer el contacto mientras el B cancela esta pantalla.



Otra de las características del Codec, es que puede detectar a los enemigos a cierta distancia y te los muestra en un radar en la esquina superior derecha de la pantalla como puntos amarillos pequeños.

Cuando eres detectado por los guardias o una cámara, el radar se bloqueará mostrándote un contador que te muestra el tiempo necesario para evadir a los enemigos en una situación de Alerta y Evasión, cada una contando alrededor de 30 segundos. Obviamente al ser detectado mientras el contador está corriendo, regresará al estado de Alerta ya que los enemigos tienen una muy buena idea de dónde te encuentras.

ARSENAL

Al comenzar el juego, como siempre, Sanke sólo cuenta con el elemento de comunicación (que en este caso es el Codec) y sus puños. Pero en esta ocasión cuenta con un elemento que puede sonar raro pero es bastante útil, unos cigarrillos Fogger (rara marca, tal vez lo relacionaríamos más fácilmente si Snake fumara marcas más conocidas). Fuera de esto, Snake debe hacerse de sus propias armas al igual que encontrar diversos objetos que serán extremadamente útiles para poder cumplir con su misión, destruir nuevamente a Metal Gear.

ARMAS

5.7 Handgun:

R5 Assault Rifle:

OBJETOS

Fogger:

Como ya lo mencionamos, estos son los cigarrillos con los que empiezas el juego. Al utilizarlos emiten una pequeña cantidad de humo, por lo que te servirán al acercarte a sensores infrarrojos si estos están activados o no, antes de cometer una barbaridad.

Chaff Grenade:

Grenade:

Stun Grenade:

Nikita Missile:

Landmines:

C4:

Rations:

Estas raciones militares te servirán para regenerar tu energía. Si los equipas como tu objeto en uso, al terminarse tu energía utilizarás una de estas comidas para reponerte un poco, evitando una muerte inoportuna. Por otra parte, puedes utilizarlas cuando quieras, sólo tienes que entrar al menú de "Objetos y Armas", seleccione las raciones y presione el botón B.

ID Cards:

Estas son tarjetas que se utilizan como llaves para abrir algunas puertas. Durante el juego deberás encontrar varias de estas tarjetas, cada una de ellas abre el nivel de seguridad que tiene marcado o cualquiera de nivel inferior, por ejemplo, si tienes la "Nivel 1" sólo podrás abrir las puertas con ese nivel, pero si tienes la "Nivel 3" podrás abrir las puertas con niveles 1, 2 y 3. Recuerda que debes tenerlas equipadas para que funcionen.

Cardboard Box:

Las cajas generalmente da cartón sirve esconderte de los guardias o simplemente ser ignorado por las cámaras (mientras no te muevas), aunque este modo de evasión no es efectivo contra los perros. Sin embargo estas cajas tienen una propiedad interna muy diferente, sólo con esta podrás subirte a las bandas transportadoras al igual que el color de la caja podrá ser reconocido por sensores en ciertas bandas por lo que dependiendo del color de la caja en la que estés oculto cambiará tu destino.

Gasmask:

La máscara antigas te servirá para aguantar un poco más de tiempo en áreas contaminadas con gases tóxicos. Es importante mencionarte que no evitarán el efecto del gas, sólo te dan más tiempo para que puedas huir con mayor libertad. De hecho también te sirve para aguantar un poco más de tiempo bajo el agua.

Thermal Goggles:

Los goggles térmicos te jugarán dentro para dos cosas: Para ver a los enemigos en la oscuridad y para ver claramente las líneas de los sensores infrarrojos.

Mine Detector:

El detector de minas te indicará la ubicación exacta de estos pequeños artefactos, por lo que podrás evitarlos fácilmente.

Night Vision Goggles:

Estos goggles de visión nocturna te permitirán ver claramente las cosas en una oscuridad absoluta.

Body Armor:

Este chaleco antibalas reducirá el daño cuando los enemigos te apacen con armas de fuego. Es recomendable que lo mantengas equipado mientras no tengas que utilizar ningún otro objeto.

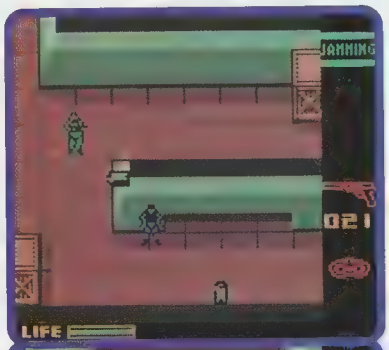
ENEMIGOS

Guardias

Estos elementos de la fuerza opositora son bastante comunes en todos los niveles del juego, ellos pueden estar patrullando, de pie o dormidos.
Se distraen fácilmente por sonidos y cuando están alertas atacan generalmente en equipos de tres y seguirán a su objetivo hasta que esté eliminado o desaparezca. Casi siempre ven de frente, por lo que cualquier objeto a su costado puede pasar desapercibido.

Cámaras:

Existen dos tipos de cámaras, la primera es un ojo vigía que al detectar algún enemigo sonará la alarma para que los guardias revisen el área; la segunda es una cámara con una torreta que al detectar intrusos apuntará y disparará contra lo que considere una amenaza.



Perros:

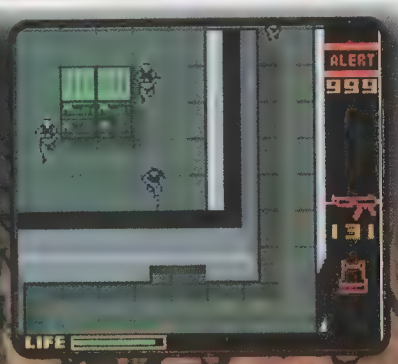
Estos animales generalmente patrullan un área o simplemente están sentados. Gracias a su olfato tienen una área de detección mucho más grande que los guardias, tanto para detectarte a sus cercanías como para escuchar cualquier sonido.

Aves:

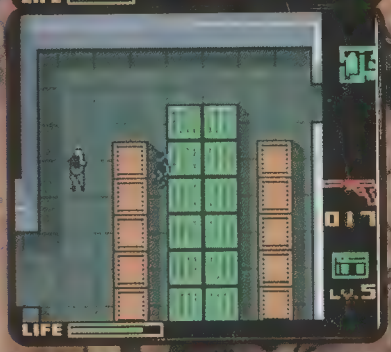
Estas criaturas realmente no son enemigos, pero si pasas muy cerca de ellas, volarán y llamarán la atención de los enemigos que se encuentren cerca.

TIPS:

- Aunque hay una gran variedad de armas al igual que municiones a lo largo del juego, muchas veces es más recomendable esconderte que pelear.
Al mantenerte fuera de combate te permite hacer muchas más cosas dentro del nivel que cuando estás peleando.

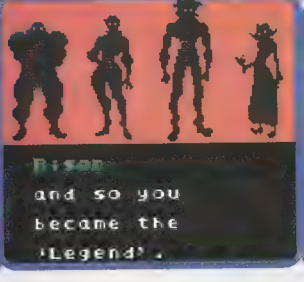


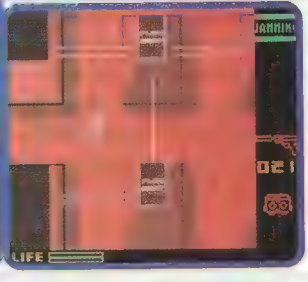
- Al entrar en algunas áreas mientras te encuentras por seguido, los guardias dejarán de seguirte y el contador de Alerta y Evasión se detendrá regresando al nada. Si aprendes donde están estos puntos, podrás utilizarlos para tu ventaja.



- ¿Tienes problemas para pasar alguna misión? Te recomendamos que te des una vuelta por las misiones de entrenamiento en las VR Missions, estas te enseñarán los conceptos básicos del juego y generalmente te puede ayudar en el área en la que tienes problemas.
- Es muy importante que entiendas exactamente lo que te dicen a lo largo del juego, por lo que los diálogos se convierten en la base del mismo. Si te olvidaste de algún detalle, recuerda que cuentas con el Codec para preguntarle al Coronel Campbell la situación actual de la misión o al resto de los involucrados para obtener cualquier otro tipo de información.
- Al enfrentarte contra los guardias, es mejor que los tomes por sorpresa y los noquees a golpes en vez de gastar municiones, así podrás pasar rápido sin tener que enfrentarte a todo el batallón.

Esperamos que con esto sea suficiente como para que termines el juego sin ningún contratiempo. Agradecemos tus e-mails y cartas y te aseguramos que muy pronto tendrás un Curso Nintensivo con todos los detalles importantes de este extraordinario título.

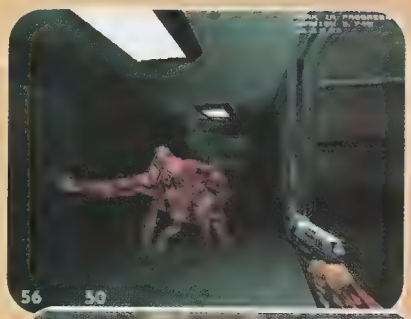


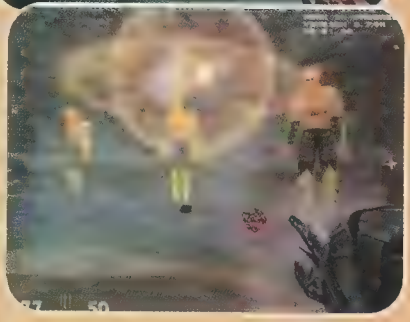


Previo

Muchos pensaron que superar Turok 2 sería difícil, pero para Acclaim no hay imposibles y ahora con Turok 3 Shadow of Oblivion, están mostrando un avance en todos los aspectos, pero mejor entremos a detalles de este gran título.

La historia empieza cuando Joshua tiene una pesadilla, entonces su hermana lo despierta y le pregunta ¿qué pasa? y él contesta ¡Oblivion! Después, al empezar el juego, eliminan al hermano mayor (Joshua) y Danielle y Joseph escapan, ahora ellos tienen que descubrir lo que está pasando y por qué desapareció a su hermano.





Compañía

Compatible con

PENDIENTE

Jugadores

Clasificación

Desarrollado por

ACCLAIM STUDIOS AUSTIN

Memoria

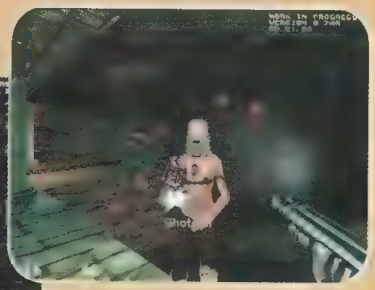
PENDIENTE

Categoría

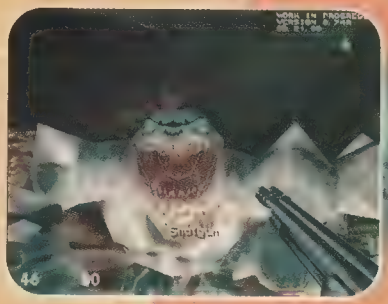
ACCION

Lanzamiento

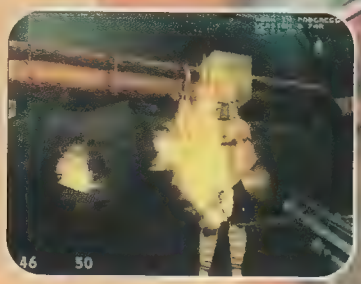
31 Agosto 2000



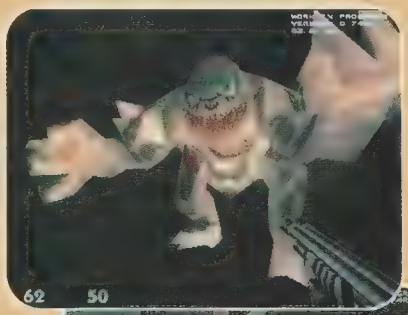
Al empezar el juego puedes escoger a Danielle o a Joseph para emprender le nueva historia de Turok en donde estamos seguros no nos defraudarán y como siempre tendremos nuevas armas, más enemigos e impresionantes jefes para disfrutar este juego.



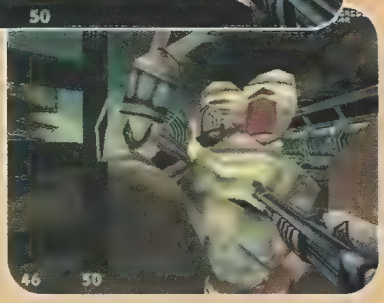
Algunos de los detalles que fueron añadidos son las expresiones faciales a la hora de hablar dándole más realismo. Otra cosa interesante es que los enemigos pueden ser mutilados (para los amantes de la violencia), los mapas han sido mejorados de tal forma que ya no son tan grandes como antes, pero no por eso, le quita reto al juego.
Los personajes (Danielle y Joseph) empezarán con el mismo grupo de armas, pero al ir avanzado cambiarán dependiendo a quién uses.



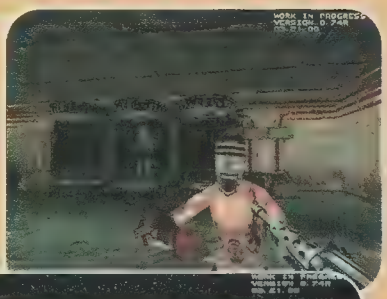
Para la opción de Multiplayer serán 17 personajes a seleccionar y contará con más "reglas" (por así decirlo) para darle más diversión o reto a las batallas. Esperamos que tenga gran variedad de escenarios para combatir, por el momento sólo nos queda esperar.

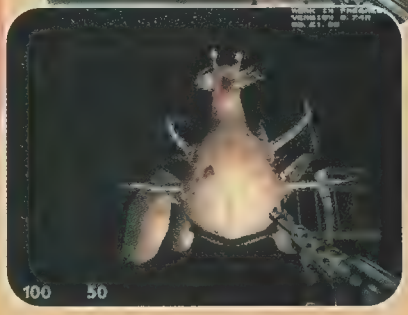


El juego contará con cinco niveles (Urban City, Military, Installation por nombrar algunos) en donde la "famosa" neblina se ha eliminado para disfrutar mejor de los paisajes, además por ahí notamos un efecto de un jefe que nos pareció muy bueno y es que cuando el jefe del nivel hace su aparición al golpear el piso, todo alrededor se mueve y se ve padre. Otra cosa es que le van a poner muchas perspectivas de cámara y eso sin dejar de mencionar que la historia será envolvente.



Según nos mencionaron fuentes de Acclaim este título saldrá a fines de Agosto, así que ve rompiendo el cochinito porque no falta mucho para disfrutar de otro gran título de Turok; mientras tanto, chécate estas imágenes y ten por seguro que cuando tengamos más informacion te la daremos a conocer.





¿Dónde están las llaves de Snowflake Mountain y Dragon Forest en Diddy Kong Racing?

Para encontrar la llave en Snowflake Mountain tienes que entrar a la escena de Snowball Valley. Al iniciar la carrera retrocede y encontrarás del lado izquierdo el camino que te lleva a la llave.

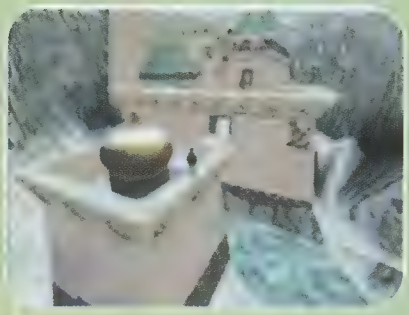
La llave de Dragon Forest la encuentras en la escena Boulder Canyon. Cuando pasas por el puente de madera, toma el globo azul junto a la campanilla y da vuelta en sentido contrario; después toca la campanilla para levantar el puente y utiliza el turbo del globo azul para que con el impulso, uses al puente como rampa y puedas llegar a la parte donde se encuentra la llave.

Previo

Justo cuando pensamos que las heroínas habían tomado el control en los juegos de aventuras y acción, llega el mismísimo Indiana Jones para retomar terreno. Sí, el incansable Indiana ahora está listo para jugarse la vida una vez más contra la terrible amenaza que representa la *Infernal Machine,* así que ponte listo con tu sombrero y látigo y vamos a echarle un ojo a este cartucho, que de entrada se ve muy, muy bueno.

La compañía LLC, al fin se decidió a tomar toda la acción y la intriga de las películas del súper arqueólogo Indiana Jones en una nueva aventura contra el tiempo, en donde nuestro héroe debe buscar todas las pistas necesarias antes de que los rusos descubran qué hay detrás de la misteriosa *Infernal Machine.*

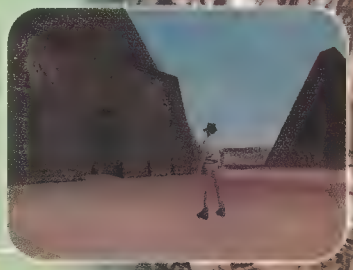
En cuanto a la historia te podemos adelantar algunos detalles, (sólo detalles para que te piques y busques el A fondo de este cartucho).



Como es de esperarse en este jugo encontrarás todos los detalles de suspenso y de dramatismo que existen en las historias de Indiana, con el plus de tener como garantía, en el puro aspecto de los juegos, que todas las ventajas del N64 serán aprovechas para llevarte de la mano en un ambiente muy al estilo Indiana Jones.

La historia comienza cuando Indiana es solicitado por la CIA, pues tienen evidencia que el Dr. Gennadi Volodnikov, ha estado explorando la zona donde pudieran estar los restos de la Torre de Babel, todo esto con la intención de encontrar una antigua máquina capaz de abrir un portal a una dimensión paralela conocida como el Aetherium. Volodnikov y su banda de comunistas harán todo lo posible para encontrar las piezas necesarias para rearmar y poner en marcha esta antigua máquina, todas estas partes están regadas por todo el mundo y precisamente para encontrarlas, la intervención de Indiana es necesaria.

Indiana Jones and the Infernal Machine, te llevará por exóticos e insospechados lugares, como las antiquísimas ruinas de Babilonia, o la misteriosa región de Tian Shan en Kazakstan y por si fuera poco, también te llevará a explorar lo más profundo de las pirámides en Teotihuacán.

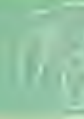


Compañía

Compatible con

PENDIENTE

Jugadores



Clasificación

PENDIENTE

Desarrollado por

Memoria

PENDIENTE

Categoría

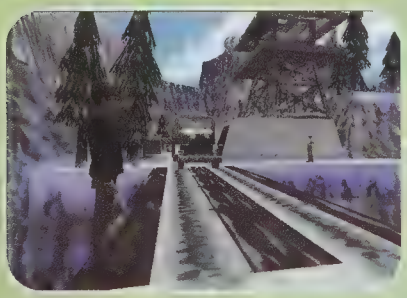
AVENTURA

Lanzamiento

NOVIEMBRE 2000

Para poder mantenerte siempre un paso delante de los Rusos, tendrás que ir resolviendo difíciles puzzles, todos repletos de complicados enemigos a los que tendrás que ir eliminando.

Dentro del juego podrás encontrar, secuencias de acción que prometen ser muy buenas, como por ejemplo deslizarte en balsa en veloces y complicados rápidos, o una muy divertida aventura conduciendo un Jeep a través de la jungla, y lo que no podía faltar: Un rollercoaster (como una montaña rusa) sobre carritos de mina.

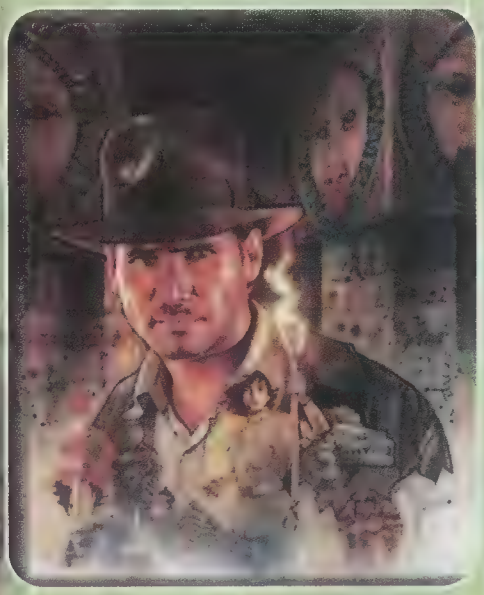


Las características de Indy dentro del juego son muy parecidas a las que tiene Indiana en sus películas, podrás correr, nadar, escalar, girar y todo esto dentro de cada nivel.

Como no podían faltar en un juego así, te diremos que contarás con varias armas, como pistolas automáticas, rifles, bazookas y granadas.

Otro detalle importante es que cada pieza de la máquina que encuentres, te dotará de poderes especiales que te serán útiles para la búsqueda de la pieza siguiente.

Si consideramos que estamos hablando de un equipo de desarrolladores como Factor 5 (Rogue Squadron, Super Turrican), y la mega compañía Lucas Arts, (Industrial Light & Magic and Skywalker Sound) podemos concluir que Indiana Jones and the Infernal Machine será un muy buen juego, algo así como lo que necesitan los héroes de acción para retomar o al menos, para no quedarse al margen de los juegos de acción y aventura, con la garantía, claro, de que para esta cruzada, la experiencia y el carisma de Indiana Jones se dejará sentir en lo que puede ser, una vez más, la salvación contra la máxima amenaza de la civilización como la conocemos.



Intrigas...
Espionaje...
¿Podrás con esta misión?

¡Conéctate!

- Guías
- Tips
- Noticias
- Eventos
- Bonus

ACTUALIZADA!

¡De tus juegos favoritos!

PERFECT DARK

WWW.NINTENDO.COM.MX

C.N.Profiles

Cinder

Nombre: Cinder
Altura: 6' 2"
Peso: 195 Libras
Edad: 31

Apariciones

1994:
Killer Instinct - Arcadia
1995:
Killer Instinct - Super Nintendo

Historia

El era un convicto en el que Ultratech realizó una serie de experimentos.
El error en un arma química experimental mutó su cuerpo, convirtiéndolo en una flama viviente. Se le ha prometido la libertad si derrota a Glacius en el Torneo de Killer Instinct.

Aliados

Cinder sólo confía en sí mismo y en nadie más. Se cree que tal vez, en el futuro, pueda hacer algo por Ultratech ya que gracias a ellos ha llegado a convertirse en un semi-dios con poderes que sobrepasan las capacidades humanas.

Enemigos

Gracias a que Ultratech le ha prometido la libertad condicionándole la victoria contra Glacius, éste se convierte en el enfoque de toda su ira reprimida mientras estaba convicto; sin embargo, la sociedad será la que pague las consecuencias en el supuesto caso de que lograra su libertad.

Final

Una vez declarado vencedor del torneo, una recepción hostil de policías lo esperaba en las puertas de Ultratech. Conociendo el tipo de trato que se le dan a las reas por su estilo de vida anterior, Cinder no tenía las intenciones de dejarse capturar tan fácilmente. Utilizando sus nuevos poderes, fácilmente evitó el intento de captura, dejando atrás a la gran recepción. Seleccionando una guarida conforme a sus nuevas características, ahora espera pacientemente para su nuevo movimiento.

Movimientos

Trailblazer
F F + Golpe ó B F + Golpe

Air Trailblazer Dive
F F + Golpe Medio o Débil (saltando)

Air Trailblazer
F F + Golpe Fuerte (saltando)

Air Trailblazer Dive
F F + Golpe Fuerte + B + Golpe Fuerte

Inferno
F F + Patada

Fireflash
F D D F + Patada (atraviesa proyectiles)

Heatfist
B B + Golpe Débil

Mirage
F D B + Golpe Medio (todos los proyectiles te traspasan hasta que eres golpeado)

Heatsink
F D B + Golpe Fuerte (invisibilidad hasta que eres golpeado)

Movimientos Especiales

Ultimate
F B + Patada Media

Ultra
F F + Golpe Fuerte

Danger Moves
B B B + Golpe Medio
D F + Patada Débil

Humillation
B B + Patada Fuerte

Combo Breaker
F D D F + Patada

Observaciones

Es una verdadera lástima que los cuates de Rare hayan despojado a este gran personaje de la secuela del juego.

Dejando atrás todas sus características y movimientos que lo hacen superior en comparación del resto de los personajes, Cinder tiene algo que muchos de los que regresaron en la segunda parte no tienen: Carisma o tal vez sólo sea el gran misticismo que el ser humano siempre ha demostrado hacia el elemento del fuego a lo largo de toda su historia.

?

El nombre del prototipo de Killer Instinct era Brute Force, y en esta versión, Cinder llevaba por nombre "Magma", posteriormente cambió a "Meltdown"

"...la verdad a mí nunca me cayó bien este personaje; pienso que era el más 'trabador' de todos..."
Densho

"Este es el personaje que más me gusta, porque era el más 'trabador' y así poder hacerle sus 'ultras' a Densho..."
Panteón

"Yo nunca jugué KI, pero me divertía ver cómo se peleaban Panteón y Densho"
Anita

NINTENDO 64

Verano 2000

¡ESTA ES TU OPORTUNIDAD!

En la compra de tu Nintendo 64 (GRIS) y 1 ó varios cartuchos Players Choice, llévate gratis un control adicional.

¡AHORA CON 200!

Búscalo con nuestros distribuidores participantes:

Liverpool Auction

WAL★MART SUPERCENTER

HOME MART

Only For

NINTENDO 64

www.nintendo.com.mx

PLAYERS CHOICE MILLION SELLER

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

Promoción Válida del 1º de Julio al 17 de Septiembre '00 ó agotar existencias.

Tal y como te lo habíamos prometido te preparamos unos tips que estamos seguros evitarán que caigas en la terrible depresión del juego sin avanzar...

¿Estás listo? Vamos a ver planeta por planeta los tips y consejos que el equipo que Club Nintendo preparó para ti:

CONTROL STICK

Pones bombas; cuando tienes pateador, pateas bombas.

Bomberman: Cuando tienes guante, puedes cargar bombas sólo apretando B y si lo mantienes apretado, las bombas se inflan, una vez infladas, con este botón y el stick las arrojas dependiendo de la dirección que les quieras dar. **Pommy:** Golpeas

Bomberman: Moverte, controlas todos sus movimientos. Si estás cargando una bomba y corres girando, la bomba se agrandará más rápido. También puedes cambiar la bomba que vas a ocupar, luego de presionar C abajo. **Pommy**: Moverte.

Cuando tienes el detonador, al oprimir este botón activas las bombas.

Cuando tienes **pateabombas**, con este botón las detienes donde tú quieres.

BOTONES C

Cambias el tipo de bomba; al hacerlo, la escena se congela mientras cambias la bomba que necesitas.

Bomberman: Llamas a Pommy para que aparezca junto a ti.
Pommy: Te autocolocas junto a Bomberman.

ITEMS

Te permite cargar bombas, inflarlas y arrojarlas, puedes también cargar enemigos cuando están mareados.

Incrementas un nivel el poder de tus bombas.

Con este control remoto estallas las bombas cuando quieras.

Disminuyes en 1 el poder de tus bombas.

Pierdes un nivel de poder para dejar bombas.

Puedes patear bombas en cualquier dirección.

Puedes dejar más bombas; dependiendo del tipo de bomba, hasta cuatro.

Incrementas tu velocidad.

Disminuyes la velocidad.

Incrementas un nivel de energía.

Pones al maximo tu poder de flamas.

Pones al maximo el poder de detonación.

Story Mode

POMMY

Esta criatura te ayuda durante toda tu aventura; si es posible te recomendamos que otro jugador se haga cargo de Pommy, así podrás estar al pendiente de su crecimiento y te ayudará con los enemigos para marearlos y para recoger cosas o bien, a lo que nosotros le dimos más utilidad: como *recogeítems* y conejillo de indias.

En todos los planetas se repiten cosas que tendrás que hacer pero con características diferentes, lo primero que debes hacer es resolver los puzzles para llegar a la mitad del planeta y encontrar al guardián de la piedra, luego tienes que resolver otros puzzles para encontrar el generador y destruirlo. Con esto liberas el planeta y puedes avanzar a otro.

Lost Planet Alcatraz

Lo único que hay que hacer aquí es resolver un par de puzzles y destruir el generador, te recomendamos que vayas cuidando la alimentación de Pommy.

Para vencer a Baelfael deja bombas en las esquinas y en el centro, ten cuidado aunque sus movimientos no son muy rápidos si no pones atención te puedes caer de la plataforma y eso es letal.

Para tomar la armadura azul, pon dos bombas gigantes cubriendo el espacio que no puedes alcanzar, para que te hagan rebotar y puedas tomarla.

Para destruir la columna que protege al generador de la parte inferior izquierda, empuja la caja de manera que puedas pararte en la orilla, deja una bomba inflada de manera que al caer ésta te rebote a la otra plataforma para que pongas la bomba. Luego sólo destruye el generador.

Sky Planet Horizont

En este planeta tienes que encontrar en principio 2 bluejewels, luego busca otras tres greenjewels; cuando las tengas obtendrás una redjewel, finalmente colócala junto a las dos bluejewels.

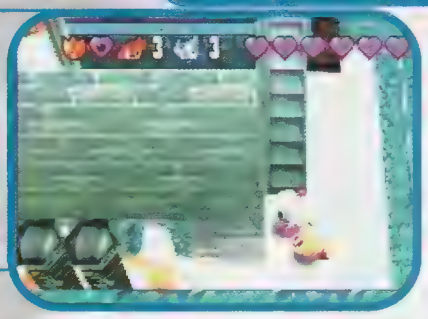
El orden de cómo debes acomodar las estatuas para obtener una greenjewel es exactamente el opuesto a como están acomodadas, la primera va en el último cuadro, etc.

Para vencer a Ashtart párate de frente a la pantalla hasta arriba de manera que puedas arrojar bombas desde arriba, guíate por los ataques de él para que en esa dirección mandes la bomba.

La única columna que te puede dar problemas es una que está justo al fondo de la columna que está en el centro del stage; una vez que la destruyas, arroja una bomba gigante de aire para destruirla. Cuando te impulses con windbomb, recuerda que necesitas pensar en algo que detenga tu vuelo, porque si no...

Ocean Planet Aquanet

En Aquanet tu objetivo es hacer descender el nivel del agua. Una vez que puedas salir del castillo donde aterrizaste tienes que ir al otro castillo y encontrar la manera de abrir el ascensor que te lleva con Behemos.

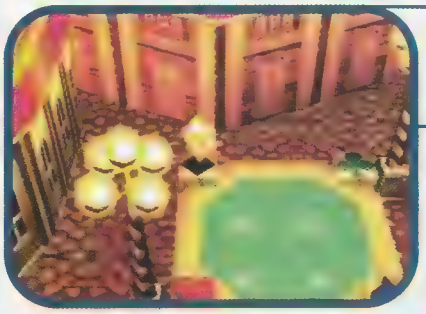


Antes de llegar al generador hay una rampa que no puedes bajar, para seguir subiendo pon bombas gigantes entre el filo de esa subida y la cabeza que arroja agua desde el primer piso, de manera que estos te reboten a la parte de arriba y llegues al generador.

Para vencer a Behemos deja siempre una firebomb inflada al centro y de ser posible, rodéalo con bombas; ten cuidado con sus ataques y sobre todo con las estalctitas que caen.

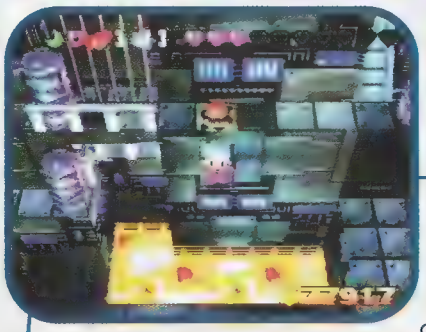
Cada columna tiene un botón que hace que el campo disminuya temporalmente; al oprimir el que corresponde, pon un bomba de hielo para congelarlos y destrúyelos con una de fuego, luego sólo destruye el generador.

Game Planet Starlight



Tienes que encontrar 4 cartas y colocarlas en las cuatro orillas de la fuente que está en el centro del Planeta. Luego encuentra el salón donde te estará esperando Zahel.

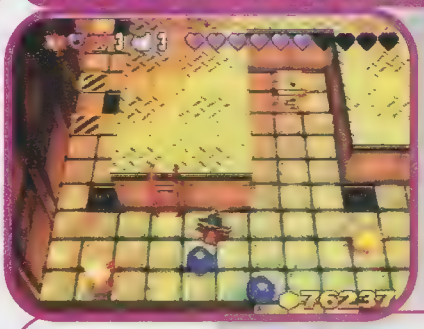
Hay una escena en la que al fondo hay una puerta giratoria; para entrar por ahí, usa una windbomb para que empuje la puerta y puedas entrar.



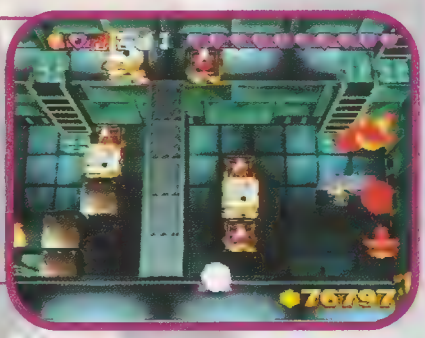
Para destruir el generador pon atención con la columna que está al centro de la pantalla, busca el switch que te permite accesar a la columna oculta y si es necesario, recuerda que puedes congelar la lava para pasar sobre esos espacios.

Cuando llegues con Zahel aprovecha el espacio que hay detrás de la tarima, eso te permitirá evitar algunos ataques; sin dejar de correr acorrálala con bombas en zigzag.

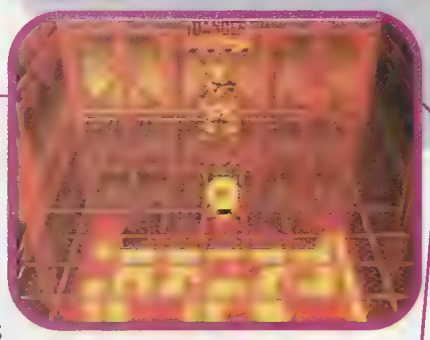
Nature Planet Neverland



Para tener éxito en este planeta tienes que abrir todos los interruptores para encontrar la salida y enfrentarte a Molok fuera del lugar donde apareces, no hay mayor complicación que destruir a los enemigos.



Para destruir a los enemigos que se comen las bombas antes de que exploten, pon dos bombas cerca de él a manera de encerrarlo, en lo que come una, la otra explotará.



Para vencer a Molok sólo pon bombas en diagonal, como si quisieras separar a Molok de ti a través de bombas, no es nada complicado y bueno, qué puede ser más efectivo contra el calor que bombas de...

La mayor dificultad aquí es llegar a donde están las columnas y el generador. Es necesario que pongas icebombs en la lava para poder llegar a la parte trasera y puedas destruir las columnas y finalmente el generador.

Amusement Planet Eolkyur

En este planeta tienes que encontrar un Haunted House Pass y una batería de energía para usar en el Roller Coaster, luego de hacerlo te enfrentarás a Zonhia para obtener la light stone.

Pon atención al mapa que está frente al castillo en este planeta, y pon aún más con el mapa de fondo dentro del museo. Hacerlo tendrá una recompensa muy necesaria.

En este generador hay 2 cosas qué hacer y muy importantes: Primero encuentra un espacio en la pared a la altura del suelo, patea un bomba dentro, luego utiliza la lightbomb para detener la parte de escaleras móviles y puedas subir y destruir la columna y el generador.

Vencer a Zonhia es más sencillo de lo que parece, la manera más fácil es patearle bombas cuando se queda quieta y dejar bombas por donde pasas, para que cuando te siga, le exploten.

Prison Planet Thantos

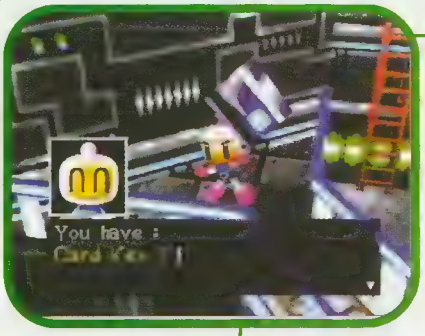
En este planeta necesitas encontrar dos baterías para hacer funcionar el tren y poder tener acceso al elevador que te lleva con Bulzeeb.

Este familiar enemigo es bastante latoso para eliminar, es muy veloz y su shadow bomb es letal, por lo tanto muévete siempre en dirección contraria al hoyo negro que su bomba causa; para eliminarlo deja bombas en el camino y trata de rodearlo con bombas.

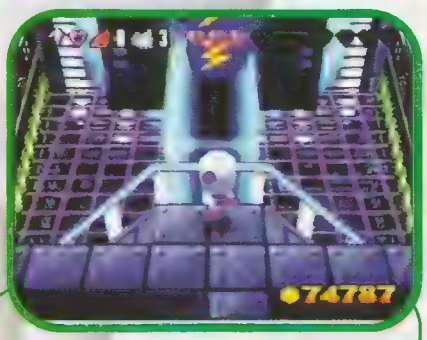
En un punto de este planeta tienes que atravesar a otro lado, para hacerlo explota un poste con earth bomb, el poste caerá y podrás atravesar.

Para llegar al generador, tienes que poner una shadow bomb en la puerta que tiene el dibujo del hoyo negro, una vez dentro, pon otra igual sobre el dibujo del suelo, así bajas a un nivel para destruir una columna que parece imposible de alcanzar; lánzate con wind bomb desde el fondo, oprime el boton, destrúyela y luego el generador.

The Warship Noa



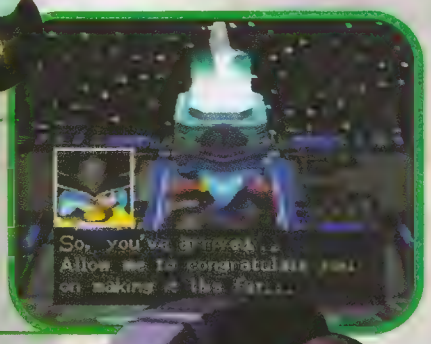
Finalmente estás en la mismísima nave de Rukifellth, lo que tienes que hacer es encontrar 3 card keys, una vez que lo hagas te enfrentarás a Lilith y de ahí depende lo que suceda con el Universo. Luego de enfrentar a Lillith te verás frente a frente con Rukifellth y de que lo venzas o no dependerá el destino del Universo.



Para encontrar la tercera card key tienes que destruir dos mega turbinas. Para hacerlo párate en el centro de la pantalla, Pommy te indicará cuando estés en estas turbinas, crece lightning bombs y lánzalas siempre al centro, arroja cuatro y siempre van a rebotar una sobre otra, luego de poner las 4 explótalas; haz lo mismo en la otra turbina.

Este generador no tiene ninguna complicación, necesitarás para destruirlo mucha precisión. Cuando entres verás que todo flota en lava, lo que debes de hacer es subir el nivel de la lava con fire bombs, una vez que lo hagas llega hasta las escaleras del lado derecho con ice bombs, tendrás que hacer lo mismo del lado opuesto, así que no olvides hacer que el nivel de lava suba.

Para vencer a Rukifellth estudia sus movimientos, puedes poner bombas en las esquinas por donde pasa y la manera más fácil es poner una earth bomb gigante en el centro del escenario. Para esto tienes que calcular muy bien para que pase por ahí cuando explote la bomba y si la puedes poner gigante, mucho mejor.



Para acceder al battle mode tienes que abrir los 5 modos diferentes que hay, conquistando las primeras tres copas de cada modalidad, una vez que lo logres, puedes conquistar las 5 copas en cada modo, puedes escoger el nivel de dificultad (challenge) presionando R.
Ya que lo consigas todo, puedes jugar con cualquier otro personaje que no sea Bomberman.

a fondo

1942

El clásico combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial magistralmente recreado por Capcom, llega al Game Boy Color para recodarnos las glorias de esta compañía muy al principio de los ochentas.

El año es 1942 y la batalla contra los aliados alemanes y japoneses está en pie por la libertad de todo el mundo. A lo largo de 32 increíblemente bien diseñados niveles deberás de combatir las fuerzas aéreas opositoras sobre cielos japoneses.

El tipo de juego es bastante sencillo, es un shooter de vista superior en donde deberás eliminar a cada una de las naves enemigas, acumulando poderes para que tu tarea te sea más fácil, evitando las colisiones contra los "kamikaze" (y déjanos decirte que ésta es la mejor técnica de los contrarios).

Si derribas a todos los aeroplanos que van en formación, recibirás uno de los 6 diferentes poderes para darte ventaja sobre tus enemigos.

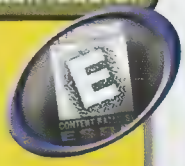
Al avanzar por los cielos de Tokio, te enfrentarás a aeronaves más grandes y obviamente mucho mejor armadas al igual que con armaduras súper reforzadas, así que es mejor que te pongas las pilas antes de enfrentarte a estos guerreros.

Lo más importante del juego es que no cuentas con ningún tipo de súper ayuda como lo serían las bombas que pudieses reventar a placer, si no más bien sólo tienes la posibilidad de realizar maniobras para librarte temporalmente de cualquier peligro, sin embargo estas acciones las tienes contadas, por lo que tendrás que utilizarlas sabiamente.

Compañía

Compatible

Clasificación

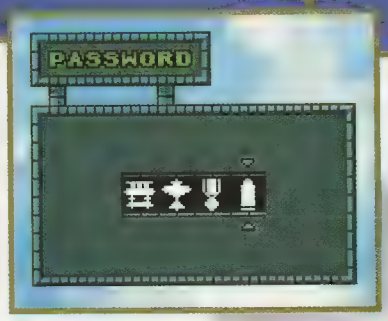


Desarrollado

Memoria

Categoría

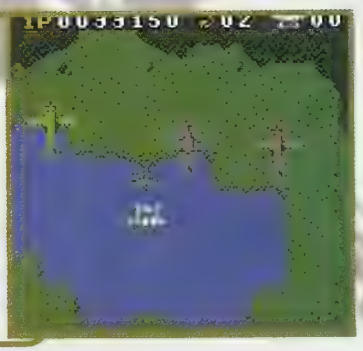
Lanzamiento



Una de las nuevas características con las que implementaron este título es que cuenta con la opción de Password, así no tendrás que aventártelo desde el principio para poder terminar el juego.

En este juego realmente necesitas mucha técnica para poder sobrevivir a lo largo de los niveles.

Te recomendamos de sobremanera que procures mantenerte en el centro de la pantalla, así te será mucho más fácil esquivar tanto a los enemigos, como a sus balas y así tendrás más espacio a dónde huir.



Una de las mejores opciones con las que cuenta este juego es que con la Game Boy Printer podrás imprimir tus mejores marcadores y presumirlos con quien tú quieras, o si prefieres, puedes imprimir tus passwords para que no se te olviden.

Por otra parte, algo que nos gustó bastante es que mantuviera la fabulosa opción de los dos jugadores alternados, ya que ésta fue una de las características que hicieron grande a las arcadias.

Al final de cada nivel te darán un Bonus por eliminar sal mayor porcentaje de los enemigos que hayan salido en tu travesía.

Al eliminar a los presurosos enemigos que pasan por los extremos laterales de la pantalla, te darán un premio, el cual se reflejará en tu marcador.

Segunda Opinión

Para empezar, una felicitación a Capcom por retomar este tipo de juegos tan buenos; en general y si tuviste oportunidad de jugarlo en Arcadia, 1942 es uno de esos títulos que tienen la llave del éxito gracias a su aparente simpleza.

Si no lo conoces, definitivamente tienes que jugarlo, la experiencia en cuanto a reflejos y movilidad que da este título, es esencial para cualquier videojugador, además es una forma de regresar a lo que eran los buenos juegos en los 80's.

Esta adaptación para GBC es muy, muy buena, casi todos los detalles están iguales, todo esto considerando la capacidad del GBC. El nivel de dificultad es muy bueno, tal como el de la arcadia original y gracias a sus 32 niveles te aseguro que pasarás un muy buen rato esquivando y destruyendo aviones. Guardando las dimensiones con el de Arcadia, 1942 para GBC es un buen candidato para convertirse en una de las mejores traslaciones de Arcadia para GBC

Arkham

Lo bueno es que...

- Tienes la posibilidad de jugar una arcadia en cualquier lugar.
- No te cansarás de jugarlo una y otra vez gracias a su nivel de dificultad.

Lo malo es que...

- En verdad no es un Multiplayer.
- La música deja mucho qué desear.

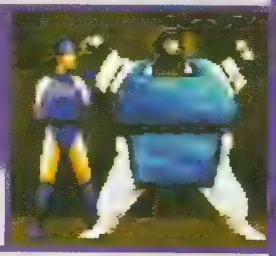
FATALITIES

A petición de los lectores que son fans de este juego y no saben cómo hacer los fatalities, aquí se los damos. (todos los movimientos son para cuando tu oponente está a la derecha).

KITANA

Head chop

(Pegado al oponente) R R R X



Kiss of death

(Pegado al oponente) Mantén presionado A Ahora presiona ▶ ▶ ▼ ▶ Ahora suelta A

MILEENA

Presiona y mantén Y por dos segundos pegado al oponente

Man Eater

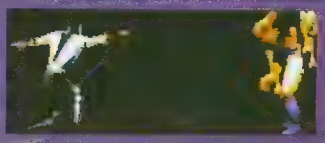
Sai pummel

(Pegado al oponente) ▶ ◀ ▶ T

SUB-ZERO

(A dos cuerpos) Presiona y mantén U ▶ ▶ ▼ ◀ Ahora suelta U

Ice grenade



Deep freeze

(A un paso) ▶ ▶ ▼ X después pégate al oponente y presiona ▶ ▼ ▶ ▶ Y

LIU KANG

Fatal uppercut

(A cuerpo y medio de distancia) Gira el control 360 grados hacia el oponente

Dragon snack

(A un paso) ▼ ▶ ◀ ◀ X

RAYDEN

Head explosion

Mantén presionado Y por 10 segundos y suéltalo pegado al oponente

Death penalty

Mantén presionado A por 5 segundos y suéltalo pegado al oponente después presiona R + A varias veces

BARAKA

Give'em a lift

(Pegado al oponente) ◀ ▶ ▼ ▶ B

Decapitation

(Pegado al oponente) Mantén presionado R para no moverte ◀ ◀ ◀ ◀ Y

TODA LA DIVERSION DE TU

GAME BOY COLOR

EN TUS MANOS

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

www.nintendo.com.mx

JAX

(A un cuerpo) R R R R H

Give em a hand

The clapper

(Pegado al oponente) Mantén presionado B ◄ ◄ ◄ Ahora suelta B

JOHNNY CAGE

(Pegado al oponente) ► ► ▼ ▲

Otra forma es: Realiza la secuencia anterior y luego Presiona y mantén ▼ H A R

Heads up

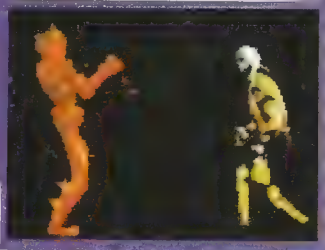
Torso rip-off

(Pegado al oponente) ▼ ▼ ► ► B

SCORPION

(Pegado al oponente) Mantén presionado Y ▼ ► ► ► Ahora suelta Y

Zorad slash



Toasty

(A cuerpo y medio) Mantén presionado R ▲ ▲ Y

Otra forma es: Mantén presionado R ▼ ▼ ▲ ▲ Y No importa la distancia

REPTILE

Invisio slice

Hazte invisible y pegado al oponente ► ► ▼ X

Tongue lash

(A dos cuerpos) ◄ ◄ ▼ B

KUNG LAO

Hats off

(A tres cuerpos) Presiona y mantén B ◄ ◄ ► Ahora suelta H Antes de que el poder toque al oponente presiona ▲

Siamese cut

(A medio cuerpo) ► ► ► A

SHANG TSUNG

Nasal burst

Soul sucker

(A medio cuerpo) Presiona y mantén R ▲ ▼ ▲ A

(Pegado al oponente) Presiona y mantén X por dos segundos y luego suéltalo

Kintaro

(A medio cuerpo) Presiona y mantén H por 15 segundos y luego suéltalo

CASTLEVANIA 64

Me podrían decir qué tengo que hacer para pasar el tercer mundo de Castlevania 64? He hecho todo lo que puedo y no logro pasar?

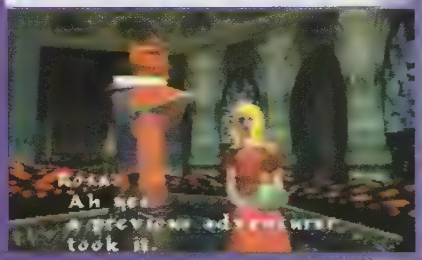
Jesús Zúñiga

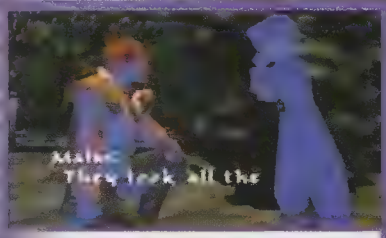
Para pasar este nivel sólo tienes que seguir los siguientes pasos y la verdad no está muy difícil. Bueno, puede variar el orden dependiendo a la hora que entres a ciertos cuartos, así que sólo tendrás que realizar los pasos que te faltan.

Tienes que encontrar a Vincent el cazavampiros. El se encuentra después de pasar por el jardín de las rosas, subiendo las escaleras, la primera puerta del lado izquierdo.

Para hablar con Rosa tienes que estar entre las 1:00 y 5:00 de la madrugada en el jardín de las rosas para que aparezca y te diga que "un aventurero anterior se llevó la llave del archivo".

Después de que hablaste con Vincent, vuelve a hablarle y te dará la llave del archivo. En ese lugar encontrarás la llave *maze garden key* para entrar al jardín.





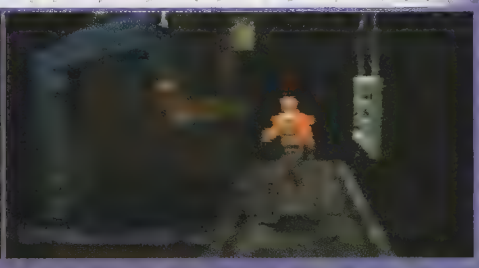
Ya que escapó Malus, en ese camino encontrarás la *Copper Key* que debes usar en la puerta que se encuentra entrando al jardín (la segunda puerta que veas del lado derecho) y así llegarás con el jefe de este nivel.

Entrando al jardín, en el primer camino de la izquierda encontrarás a Malus, a quien tendrás que seguir para salir del jardín.

¿Cómo paso la escena Tunnel de Reinhardt, ya que para seguir necesito encontrar la góndola azul pero no la encuentro?

Alejandro Cabral Sáenz

Para llegar a la góndola azul lo único que tienes que hacer es subir a la góndola roja y bajarte en el transfer point (el lugar donde la góndola roja va lenta). Ahí sólo espera un rato para que pase la góndola azul y ten cuidado con los maderos que pasan para que no te tiren, ni te vayan a dar un maderazo.



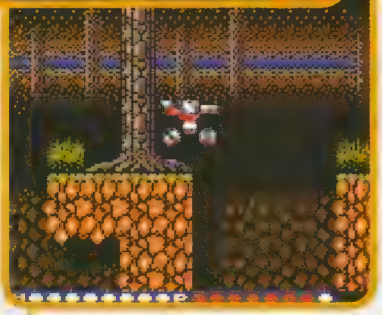
BLASTER MASTER ENEMY BELOW

Un nuevo título regresa de la tumba para revivir los momentos más grandes del NES en el Game Boy Color.

Todos los jugadores estarán agradecidos con Sunsoft, tanto los veteranos como los que apenas están empezando a jugar, ya que el juego es una aventura increíble por los confines del interior de la tierra.

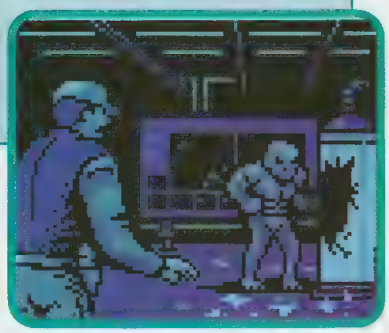
Checa la diferencia entre los dos juegos, prácticamente recapturaron todo lo bueno y le hicieron muchas mejoras a este gran título.

Lo mejor con lo que cuenta este título es que el juego no es tan lineal como la mayoría de los juegos de Game Boy, en éste al igual que en los RPG, tendrás que viajar constantemente por una gran variedad de niveles buscando llaves, nuevas armas o simplemente aditamentos para tu vehículo "todo-terreno" y así poder alcanzar nuevas e inhóspitas áreas en donde se encuentran los terribles mutantes.



Los dos tipos de juego en los que tienes que avanzar, le dan mucho énfasis a la aventura. Dado el caso, además de que debes de eliminar monstruos arriba de tu vehículo, también tendrás que bajarte de él para inspeccionar áreas en donde el tanque no puede pasar, algo así como cuevas o puertas.

Los cinemas que Sunsoft le añadió al juego le dan bastante énfasis a puntos claves de la historia, sobretodo al inicio del juego.



Compañía

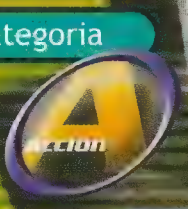
Compatible

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoria



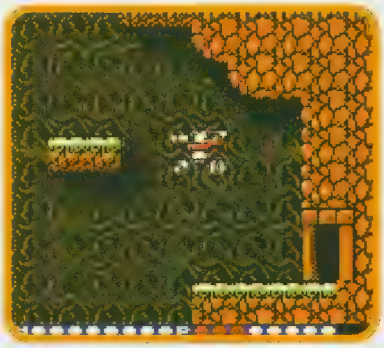
Lanzamiento

© Sunsoft, 2000

El control está impecable, de hecho, puedes jurar que tienes un NES totalmente portátil. Otro de los detalles es que los colores, si no son exactos, sí te dan una gran impresión, pero eso no es todo, ya que los elementos en la pantalla los programaron un poco más grandes de lo que los ves en su versión de NES, esto es para darle mayor detalle al juego al igual que para que los jugadores puedan apreciar mucho mejor tanto los mapas, como a los enemigos.

La acción básica del juego se desarrolla en un área de desechos radioactivos en túneles subterráneos patrullados por mutantes que te harán la vida imposible. Para preservar a la raza humana como la conocemos, nuestro héroe saldrá en busca de las abominables criaturas que deambulan por debajo de nuestra amada tierra y erradicar esta nueva plaga.

Un gran detalle de parte de los cuates de Sunsoft es que podrás jugar esta aventura, ya sea en el Game Boy Color (que muy bien vale la pena), en el Game Boy o para ahorrar dinero en pilas, también lo podrás jugar en el Super Game Boy.



Siempre hay que fijarse muy bien en las áreas en las que no puedes pasar gracias a ciertos obstáculos, ya que cuando obtengas nuevas habilidades será bueno recordar la ubicación exacta, en vez de andar dando vueltas a lo loco.

Algo bastante conveniente es que apuntes tus passwords para mantener tus avances actualizados, ya que el juego está lo suficientemente largo como para que tengas tu libreta y tu pluma a la mano.

Aunque muchos de los jugadores de hoy en día esperan títulos nuevos y frescos para sus sistemas de entretenimiento, créenos cuando les decimos que "por algo se les llama a estos títulos clásicos", porque marcaron una época importante para los videojugadores de ese entonces y muy bien vale la pena que le echen un ojo, ya que ninguna compañía se arriesgaría a hacer algo malo... sobre todo Sunsoft, que en las grandes épocas del NES era una de las compañías con mejores títulos, tales como "Gremlins 2", y "Fester's Quest" entre muchos otros.

Segunda opinión

¡Ya no me acordaba de este juego! Ok, ok, ya Axy se encargó de darme unos zapes por olvidar los buenos clásicos de NES. Jugué un buen rato Blaster Master de GBC y me pareció un título estupendo, con buenas gráficas y buen nivel deentretenimiento. Pero, obviamente, después de haber jugado la versión de bolsillo, el morbo me obligó a jugar la versión de NES de nuevo, y me quedé impactado del buen trabajo de traslación que hizo Sunsoft. Todo es igual (bueno, tiene algunas diferencias, pero son mínimas).Desde Super Mario Bros. DX, los programadores están haciendo excelentes trabajos de conversión, no sólo de NES, sino también de SNES (ahí está Megaman X y Donkey Kong Country); todo esto hace que espere títulos extraordinarios de antaño, como Castlevania, T.M.N.T, Super Mario Bros. 3, Ice Climber o Life Force... ojalá alguien se anime a programarlos para el GBC. Pero, por el momento, si tú jugaste Blaster Master en el sistema de 8 bits, no dudes en conseguir esta versión, que es de lo mejor.

Densho

BLASTER MASTER ENEMY BELOW

Lo bueno es que...

- Es una excelente traslación del soberbio juego de NES con muchos detalles más.
- Cambiaron algunas cosas del juego original

Lo malo es que...

- El juego es bastante largo y hubiera sido mejor que al cartucho le pusieran batería.

a fondo

BOMBERMAN MAX RED CHALLENGER

BOMBERMAN MAX BLUE CHAMPION

Un gran saludo a los lectores que pensaban que la saga de Bomberman no era más que simples juegos en los que todo lo que tenías que hacer era ¡poner bombas y moverte fuera de un parámetro de explosión variable en forma de cruz!

Compañía

Compatible

Clasificación

Desarrollado

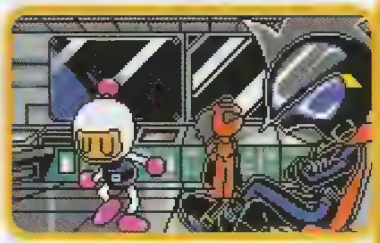
Memoria

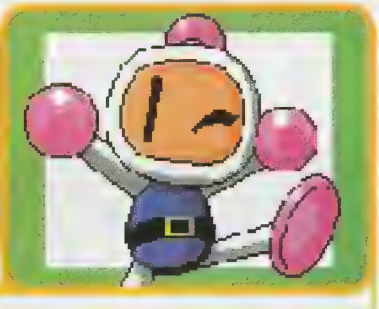
Categoría

Lanzamiento

Luego de este efusivo saludo vamos a lo realmente interesante. Unos meses atrás te informamos de la llegada de Bomberman Second Attack! para el N64, (seguramente ya viste los tips de la página 66) y como era de esperarse, la gente de Hudson y Vatical no quiso dejar a los fans del GBC, sin la oportunidad de salvar al Universo de la amenaza de un terrible y lunático enemigo, y no pudo hacerlo de mejor manera que con una pareja de cartuchos que seguramente, darán mucho de qué hablar:

Bomberman Max: Blue Champion y Bomberman Max Red Challenger y esta vez Bomberman no viene acompañado de un simpático patiño para salvar el Universo, ¡parece que la competencia ahora sí viene en serio!

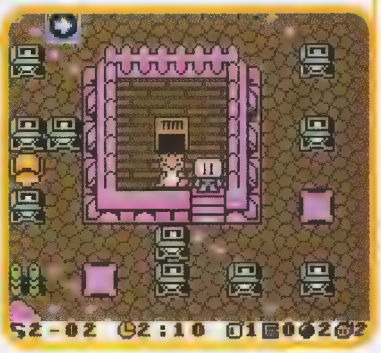




El reto viene mucho más interesante en lo que a las sagas de Bomberman se refiere, ya que esta vez tu trabajo va más allá de lo que estás acostumbrado a hacer cuando le das vida a Bomberman.

En esta nueva serie, tendrás que llevar a cabo otras tareas, como la recolección de criaturas (algunas muy parecidas a las que tenemos en la tierra) llamadas Charabombs.

Para poder establecer la diferencia entre Bomberman Blue Champion and Red Challenger, lo mejor sería traer a la cabeza el concepto de las versiones de Pokémon Azul y Roja; como en estos casos, Blue Champion y Red Challenge son muy parecidos, y la principal diferencia es que en la versión Red Challenge jugarás con Max y en la Blue Champion con Bomberman.



En lo que a la historia se refiere, hay que reconocer que la gente de Hudson no se tomó la molestia de pensar en algo más original para sorprendernos que la malévola inteligencia artificial conocida como ¡Brain! quien ha decidido apoderarse del Universo convirtiendo 5 pacíficos planetas en tristes, sombríos y mecánicos mundos. Al enterarse de esto, nuestros héroes apuestan por quién será el primero en rescatar a los Charabombs y vencer a Brain primero. Ahí es donde empieza tu aventura.

Pues así está la historia, pero para que lo disfrutes a fondo, te diremos que lo que Bomberman y Max tienen que hacer es conquistar 100 stages, todos ellos con la perspectiva clásica de Bomberman: Over view (vista desde arriba). Para hacerlo tendrás que ir destruyendo enemigos,

creando puentes y provocando todas esas explosiones que hicieron de Bomberman un clásico. Por si fuera poco todo lo tienes que hacer con un tiempo límite y si te excedes...cuidado.

Un detalle sumamente notable es el excelente control que tienes sobre los personajes, (algo lógico si recordamos que Hudson, se ha encargado de los juegos de Bomberman desde 1989).
Si hasta este momento no le has encontrado chiste al juego, te tenemos otra sorpresa: Aunque al principio te parecerá muy sencillo terminar los primeros stages, completarlos todos no es nada sencillo, la dificultad irá aumentando de manera gradual; además, tienes la ventaja (o desventaja) de encontrar salidas alternativas de cada stage, y si no pones cuidado y atención, corres el riesgo de regresar al mismo stage múltiples veces y quedarte atorado, aunque no sea necesario hacer todo de nuevo, (hacerlo sería definitivamente baladí) podrás buscar la salida correcta, y no todo es negativo, en una de esas que no te fijes, puedes llegar con el Jefe de cada planeta, vencerlo y avanzar al siguiente planeta.

Segunda opinión

De inicio, Bomberman Max: Blue Champion / Red Challenger es muy fiel al modo de juego al que los seguidores Bomberman están acostumbrados; para los veteranos será inevitable recordar al Bombeman de NES.

Pero algo nuevo debía de aparecer en esta versión y así fue: En primer lugar está la opción de elegir al Blue Champion (alias Bomberman) y al Red Challenge (el mismísimo Max). Cada uno rescatará a unas criaturas (Pummy, el compañero de Bomberman en *Second Attack* es una de ellas) que después puedes utilizar para luchar contra tus amigos en batallas estilo Pokémon.

Al parecer este juego es compatible con el puerto infrarrojo para intercambiar los Charabombs.

Gráficamente se ve muy bien, los colores definitivamente le dan vida y eso es lo menos que podíamos esperar, esto es debido a que el juego es exclusivo para el Game Boy Color. Todo lo anterior está acompañado por música que no te distraerá ni te dormirá, al parecer es el tipo de juego que llevarías en un viaje, es tan bueno que el tiempo se pasa "volando".

John

Lo bueno es que...

-Bomberman retoma movimientos y acciones del estilo de juego clásico.
-Con la aparicion de los Charabombs, el Battle Mode es algo súper interesante.
-Llega Max, un contra personaje muy adecuado para competir Vs. Bomberman.

Lo malo es que...

-Para acabar el cartucho necesitarás la ayuda de otro amigo para abrir los stages ocultos, vía puerto infrarrojo

Ya se está poniendo bueno ¿verdad?, si eres de los que piensan que acabar el juego no es suficiente, te diremos que si pretendes terminar el juego al 100% necesitarás de otro amigo que te ayude con la versión opuesta a la tuya, porque para abrir algunos portales secretos tendrás que solicitar ayuda a alguien más vía puerto infrarrojo. En cada cartucho puedes entrar a 80 stages, pero los otros 20, sólo con ayuda

¿Sorprendido? si todavía no es suficiente, otro detalle buenísimo es que puedes pelear con los Charabombs que has atrapado contra otro amigo. Los Charabombs pueden ser del tipo eléctrico, acuático o de fuego y como los Pokémon evolucionan haciéndose más fuertes y hábiles dependiendo de los ítems de comida que encuentres mientras estás jugando.

Una vez que encuentras a un oponente digno, escoges entre tres estrategias para atacar, luego sólo tienes que poner los puertos infrarrojos listos para que se lleve a cabo la batalla de manera automática, el triunfo depende mucho de la fuerza que tus Charabombstengan y de la estrategia que hayas escogido.

Si no eres fan de Bomberman, Blue Champion y Red Max son un par de cartuchos que definitivamente no puedes dejar de jugar, tanto por lo innovador que puede ser el uso del puerto infrarrojo como para conocer mucho del verdadero estilo de Bomberman y con todo esto convencerte de que Bomberman es mucho más que poner bombas.

Pokémon
¡Atrápalos ya!
En sus diferentes presentaciones
GAME BOY
Pokémon ¡Atrápalos ya!
Pokémon Special Pikachu Edition
YELLOW VERSION
GAME BOY COLOR
Pokémon TRADING CARD GAME
Pokémon PINBALL
INCLUDES RUMBLE FEATURE!
NINTENDO 64
Pokémon Snap
Catching Pokémon is a Snap!
Pokémon STADIUM
BATTLE YOUR POKÉMON ON THE N64!
Nintendo
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México S.A. de C.V.

Bienvenido al mundo de la obscuridad perfecta.
Esta es una guía práctica de las mejores estrategias para terminar el excelente juego de Rare "Perfect Dark" en toda la extensión de la palabra, además de que te indicaremos los puntos buenos y malos de cada una de las opciones al igual que de todo tu equipo.

El control de default es exactamente igual que el de GoldenEye, pero con bastantes mejoras, por lo que quienes hayan jugado el título antes mencionado, no tendrán ninguna dificultad para acostumbrarse a él.
Por otra parte, en un punto muy personal, para la opción de "Solo Missions" preferimos el control 1.1 ya que es más standard, pero no hay mejor control para la opción de "Multiplayer" que el 1.2, ya que es muy similar a "Turok", por lo que te facilita mucho el estar checando las áreas superiores e inferiores de los mapas.

Tiene exactamente las mismas funciones que los botones C.

Z: Dispara el arma con la función seleccionada.

Al presionarlo activas el control de la mira, al soltarlo regresas al modo normal de combate.

Abre la pantalla de menú del juego. Aquí podrás cambiar las funciones del control, las de video o audio, o seleccionar más tranquilamente alguna arma o accesorio sin la presión de los enemigos o del tiempo.

Botón C Izquierda: Camina hacia la izquierda sin perder el frente.

Botón C Derecha: Camina hacia la derecha sin perder el frente.

Botón C Arriba: Ve hacia abajo.

Botón C Abajo: Ve hacia arriba.

Gira hacia la izquierda o a la derecha, camina y retrocede.

Recarga el arma y activa los paneles o controles como las puertas o los switches. Al mantenerlo presionado por un par de segundos, cambiarás la función del arma a su forma secundaria o viceversa.

Cambia el arma. Al mantenerlo presionado por un par de segundos, aparecerá la pantalla de selección rápida.

Accio-

Al combinar algunos botones podrás hacer algunas acciones que normalmente no podrías hacer, ya sea cambiar de arma rápidamente sin dejar de correr por ejemplo.

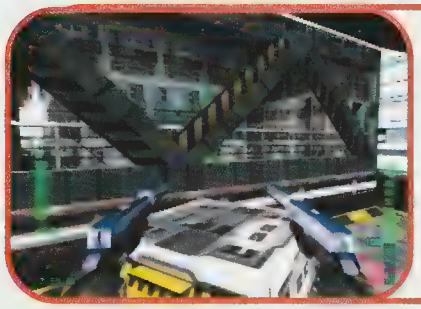
A + Z — Lo que normalmente realiza el botón A sólo, al presionar el Z, regresa el arma que anteriormente tenías activada.

R + ◁ o ▷ — Esto te permite ver un poco hacia los lados mientras que la mira está activada, sólo recuerda no estar demasiado cerca de una pared, ya que puede limitarte el movimiento.

A + ✚ + Z — Al mantener presionado el botón A se abrirá la ventana de selección de arma, mueve el Control Análogo para hacer una selección y presiona el Z para activar la selección. De hecho, en este menú puedes cambiar las funciones de tus armas.

+ o

La acción de agacharte te puede tomar un par de segundos, pero es bastante conveniente para pasar por lugares reducidos o simplemente para que cuando estés utilizando una arma de función a larga distancia (por ejemplo el Sniper Rifle), la mira no temblará tanto cuando estés acostado en el piso como cuando estás de pie. Para agacharte sólo mantén presionado el botón R y el C Abajo, si quieres acostarte sobre el piso, sólo tienes que repetir la acción. Para levantarte sólo cambia el botón C-Abajo por el C-Arriba.

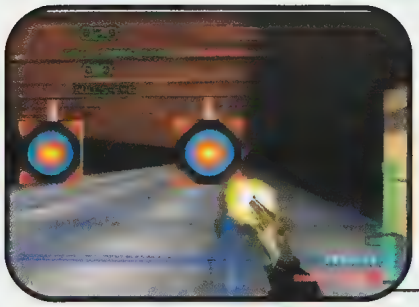


Al presionar este botón cerca de algún objeto que esté suspendido, podrás tomarlo para que lo lleves hasta la posición que el objetivo de alguna misión te lo pida, por ejemplo, en la misión 4, Area 51: Rescue, tendrás que llevar una caja con explosivos hasta una parte de la construcción, pero es casi imposible llevarla empujándola, por lo que es mucho más fácil si la tomas y la llevas con mayor tranquilidad.

Una de las nuevas características de este juego es que Joanna puede utilizar algunos vehículos para transportarse rápidamente. Para abordar alguno de estos vehículos sólo tienes que presionar dicho botón dos veces cerca de él y obviamente, es lo mismo para bajarte.

Modos de Juego:

Como te podrás imaginar, en cada uno de los modos de juego obtendrás diferentes premios para cada uno de los modos de juego, suena redundante pero qué quieres, así es como lo maneja Rare.



Carrinton Institute:

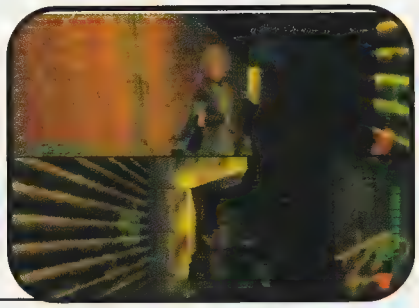
En el Instituto podrás realizar diversas acciones, de hecho, lo primero que te recomendamos es que te des una vuelta por aquí, ya que es de vital importancia para que no tengas ningún problema durante el juego.
Aquí encontrarás algunas cosas interesantes como el entrenamiento del equipo, el de combate en la zona de hologramas y la práctica de las armas y sus funciones secundarias en una área de tiro al blanco.

Solo Missions:

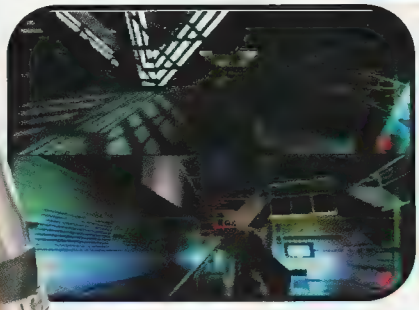
Esta es la parte central del juego, aquí deberás de completar todas las misiones con sus respectivos objetivos para terminar el juego, nada fuera de este mundo. Cada misión cuenta con tres diferentes dificultades y dependiendo cuál de éstas selecciones, serán los objetivos de la misión, obviamente dejando los requisitos más difíciles para las dificultades que lo ameriten.

Cooperative Missions:

Por fin, lo que todo mundo estaba esperando, esta es una opción para que dos jugadores puedan echarse el modo de historia del juego en un modo cooperativo, por lo que juegan simultáneamente para completar las misiones del juego. Con esta opción tendrás mayor cobertura gracias a tu acompañante, doble poder y lo más importante, mayor velocidad para terminar la misión. En dado caso de que nadie quiera jugar contigo o que seas demasiado rápido como para estar esperando al holgazán de tu primo, también puedes poner a la máquina para que te eche la mano.



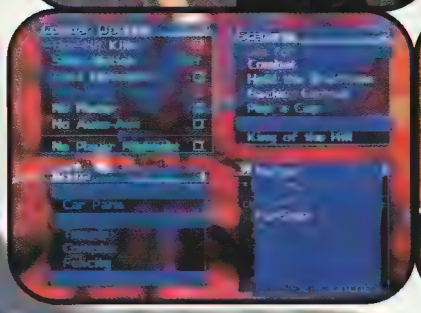
Counteroperative Missions:

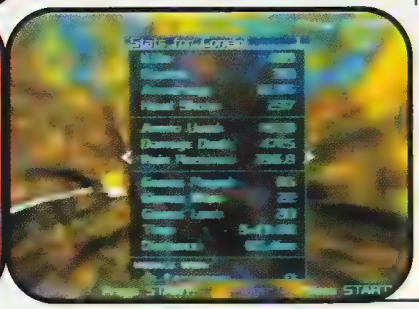


Esta es otra genialidad de los creativos de Rare, aquí podrán jugar dos personas simultáneamente las misiones que ya hayas sacado en "Solo Missions", pero lo mejor de todo es que uno será Joanna tratando de terminar la misión y el otro jugador se apoderará del cuerpo de cualquiera de los enemigos que tratarán por todos los medios de evitar que Joanna cumpla con la misión. Obviamente al representar al malo tendrás menos vida pero armas infinitas, además al ser eliminado podrás apropiarte de cualquier otro soldado para hacerle frente a tu amigo.

Combat Simulator:

Esta es (al criterio de los que laboramos en Club Nintendo) la mejor opción para cuatro jugadores desde el Mario Kart. Aquí encontrarás tantas opciones para el juego que no lo podrás creer. Para empezar cuentas con un sinfín de personajes a escoger, podrás seleccionar las armas que hayas encontrado en "Solo Missions" y por si fuera poco, cada jugador puede configurar su juego a su gusto, como el de utilizar o no el radar, ponerle a los demás jugadores o a las armas un tipo de luz para encontrarlos más fácilmente. Lo mejor de todo es que todos estos detalles los puedes almacenar como perfiles de un jugador ya sea en la memoria del cartucho o en un Controller Pak, además de que te guarda las estadísticas de juego muy minuciosamente como cuántos juegos has jugado, cuántas veces le has dado a los enemigos en las extremidades, o simplemente cuál es tu rango general (si te escondes demasiado para esperar a los enemigos te tacharán de cobarde).





LLEGAN DESDE LA JUNGLA LAS NUEVAS

DK FIGURAS DE ACCION

Aprovecha esta oportunidad para verdaderos coleccionistas, ya que Nintendo pone en tus manos las figuras de acción de los personajes que están causando furor en la actualidad. Son 4 diferentes modelos cada uno con acceosorios extra y movimientos diferentes.

Ahora también puedes coleccionar a tus personajes favoritos de

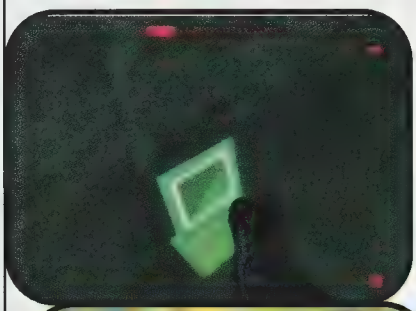
Disponibles en franquicias (D.F.):

Insurgentes	Taller de Luigi	Tepeyac
5687-7359	5535-2090	5759-0111

NINTENDO 64

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

Aparte podrás poner diferentes reglas en el juego, ya sea un simple combate delimitado por enemigos eliminados o simplemente por objetivos completados, por ejemplo, en King of the Hill deberás encontrar el área delimitada como el Hill y mantenerte en esa posición por un tiempo hasta conseguir un punto, Hold the Briefcase que no es más que encontrar el portafolios y no ser eliminado (obviamente por cada minuto que tengas el portafolios te darán un punto). Como puedes ver tienes tantas opciones que te aseguramos llamarás a toda tu calle para invitarlos a jugar. Por otra parte, también puedes incluir en tu juego a simulantes que pueden estar en tu equipo o fuera de él. Tal vez puedes pensar que los simulantes es una opción bastante ilógica, pero déjanos decirte que tienes tantas opciones de simulantes que es increíble la inteligencia artificial, hay simulantes cobardes, vengativos, pacifistas (estos se adueñan de todas las armas que pueden encontrar), en fin, todo para que te diviertas sanamente. Y por si fuera poco, aquí también cuentas con un pequeño juego de misiones llamado "Challenges" que como su nombre lo dice, no son mas que retos para mantenerte más activo en el juego. Al completar cierto número de Challenges obtendrás más escenarios para la opción de Multiplayer, además de que te añadirán diversos modos de juego en esta opción.



Técnicas de Juego:

Antes que nada te recomendamos que te metas a jugar en el Combat Simulator y que termines todos los entrenamientos en el Instituto antes de entrar a "Solo Missions", así te será mucho más fácil terminar cualquier misión ya que te has entrenado lo suficiente, tanto con el equipo como con las armas en combate.

Utiliza lo que tengas a la mano: En muchos lugares, puedes empujar los sillones o las mesas para bloquear las puertas y así evitar que los enemigos te persigan por esa parte.

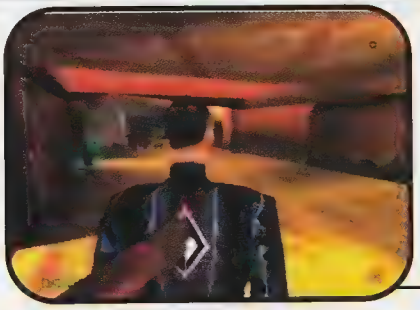
Utiliza tus armas sabiamente: Al colocar minas de proximidad o simplemente las Laptop Guns en lugares en donde puedas llamar la atención de los enemigos fácilmente, así se amontonarán para ser aniquilados y a ti sólo te queda esperar para eliminar a los sobrevivientes del ataque.

No siempre es bueno esperar: Al quedarte en alguna parte atacando y verte rodeado por los enemigos, lo mejor es correr hacia atrás sin dejar de disparar.

Controla tus armas: No siempre es bueno el utilizar las armas explosivas muy cerca de ti ya que puedes verte envuelto en una gran ola de flamas que no creemos que te sea demasiado útil.

Cuida tu mira:

Al utilizar la mira, el cuadro del punto de intersección se tornará rojo al apuntarle a un enemigo, pero éste se pondrá azul al apuntarle a algún aliado o a alguien que no se supone que tengas que eliminar. Te recomendamos mucho que cuides este detalle antes de abrir fuego y estropear la misión.

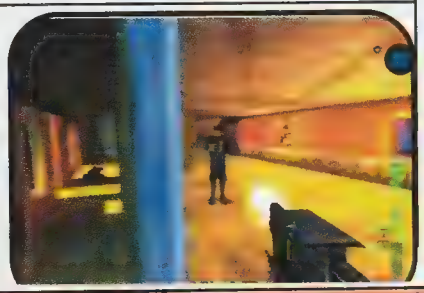


Sé lo más silencioso que puedas:
Trata de evitar las confrontaciones masivas, ya que cuando te acabas las municiones, te quedarás por un par de segundos sin posibilidad de defenderte, además en varias misiones en la mayor dificultad, no puedes ser detectado de ese modo o por las cámaras.

Utiliza tus oídos:
Si cuentas con una televisión estéreo o si conectas tu N64 a tu sistema de audio, te darás cuenta de dónde pueden venir los enemigos, si hay robots cerca o simplemente si el guardia está desarmado al preguntar por su arma.

Bien cargado, con mejor protección:
Te súper recomendamos que antes de abrir cualquier puerta o al terminar un enfrentamiento, recargues tu arma para estar preparado para cualquier dificultad que se te pueda presentar.

Ocúltate para protegerte:
Es recomendable que cuando se te presente algún enfrentamiento masivo, busques alguna manera de protegerte, ya sea agachándote un poco detrás de una caja, colocándote a un lado de una puerta o simplemente protegerte con algo que puedas agarrar, por ejemplo, con una Jetbike.



Cada bala es esencial:
Sobre todo en la mayor dificultad, te dan muy pocas balas aún cuando exterminas a un batallón, te quedan muy pocas municiones, por lo que te recomendamos ampliamente que trates de apuntarle a los enemigos a la cabeza, así los eliminarás mucho más fácil que descargándoles el arma en el cuerpo.

Funciones secundarias de las armas:
Es importante que aprendas el funcionamiento adecuado de todas tus armas, así las utilizarás de la forma más adecuada y te facilitará completar las misiones.

Revisa tus objetivos:
Muchos de los objetivos pueden sonar algo tontos o simplemente no sabes qué es lo que tienes que hacer para completarlos, así que es mejor que revises muy bien el briefing antes de comenzar la misión y durante ella.

¡Todo, pero todo el mundo de Nintendo!

Club GAME OVER

•ALQUILER •REPARACION •VENTA •CANJE

Tomamos tu consola en parte de pago

TRADING CARDS

EN ADROGUE

Diagonal Brown 1455 (A 50 mts de la plaza Espora)
Teléfono / Fax: (011) 4214-2076 - ENVIOS AL INTERIOR

Preguntas Comunes:

¿Por qué cuando estoy en el instituto no puedo accesar a los entrenamientos?

- Porque Carrinton aún no te ha terminado de mostrar el Instituto.

¿Por qué tengo muy pocas armas en la prueba del tiro al blanco que está en el Instituto?

- Porque tienes que encontrar las armas en el modo de "Solo Missions" Te recomendamos que intentes acabar las misiones antes de entrar en cualquier otra opción.

¿Por qué tengo muy pocos escenarios a escoger al igual que armas en el Combat Simulator?

- El caso de las armas es el mismo de la pregunta anterior y los escenarios los sacas en los "Challenges", recuerda que entre más "Retos" completes, más escenarios y personajes tendrás para seleccionar.

¿Por qué ocasionalmente al estar jugando el juego se llega a congelar y no puedo seguir jugando a menos de que resetee el Nintendo 64?

- El equipo de desarrollo de Rare tabaja sólo con equipo de Nintendo, por lo que si utilizas un Expansion Pak que no sea de Nintendo, lo más probable es que ocasionalmente se te llegue a trabar el juego. Para esos casos, te recomendamos que juegues por aproximadamente 15 minutos con resolución baja, al término del tiempo podrás ponerle la resolución alta y no tendrás problema alguno.

¿Por qué yo sólo puedo jugar en los Challenges y no puedo entrar al modo de historia?

- Gracias a que casi todos los niveles del modo de Historia (por así llamarlo) son bastante grandes y contienen una gran cantidad de fuentes de luz al igual que otros efectos, por lo que Rare decidió utilizar las ventajas del Expansion Pak para asombrarnos con todas estas espectaculares innovaciones implementadas en este juego.

¿No puedo pasar por unos láser que se encuentran en la segunda parte de la primera misión?

- Fíjate en todo lo que te rodea, los pequeños robots de limpieza abrirán el camino por ti.

Esperamos que esta pequeña guía te sea de utilidad para perfeccionar tus habilidades y estrategias. En un futuro cercano te brindaremos todos los detalles de cada misión en un completísimo Curso Nintensivo de Perfect Dark.

Conoces lo nuevo para tu

Nintendo ahora nos ofrece esta súper aventura con el ya famoso personaje Kirby. Volando, flotando, rodando y nadando, Kirby y sus amigos deberán pelear valerosamente para salvar su planeta y recuperar la paz. Con seis imponentes y hermosos planetas de deslumbrantes colores y fantásticos ambientes. Enfrenta a más de 50 enemigos en esta travesía.

Vive al máximo la intensidad del Fútbol Soccer en la comodidad de tu casa, con este sensacional título para tu N64, cuenta con una increíble captura de movimiento y control de juego, con gran cantidad de voces. Aquí puedes utilizar el Expansion Pak, para ver el juego con gráficos a su máxima resolución y además ¡ES EN ESPAÑOL!

¡Te presentamos a Joanna Dark, una bella agente secreta en esta secuela tan anticipada de GoldenEye 007! ¡Épica historieta, intenso realismo cinematográfico, masivas opciones para jugadores múltiples con inteligentes "simuladores" de computadora!

Conviértete en una Leyenda logrando asombrosos saltos y trucos; compite en más de 20 pistas con diferentes retos cada una, ya sea tú solo o con 3 de tus amigos. En Excitebike 64 podrás crear tus propias pistas y así disfrutarlo mucho más.

Forma tu estrategia y lleva a cabo tu plan en estas batallas intergalácticas, donde podrás escoger de entre 3 razas distintas, cada una con diferentes habilidades o cualidades, para así cursar las 50 misiones a las cuales estás asignado. Así que equípate bien de zonas de energía y batallones.

Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.

a fondo

Croc

Por fin ha llegado al Game Boy Color nuestro verde amigo Yoshi, ¡ah, no perdón! Croc, quien nos tiene varias aventuras en su incursión al sistema portátil.

Compañía: THQ

Compatible:

Clasificación: E

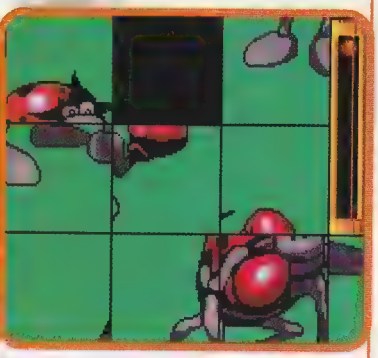
Desarrollado: FOX INTERACTIVE

Memoria: 8 Megabits

Categoría: Platforms

Lanzamiento: Julio 2K

Croc se aventurará por varios lugares como junglas, y cementerios en donde podrás encontrar gobbons (parecidos a unos ositos) diamantes y también unas letras que forman la palabra *bonus,* con las cuales puedes abrir la puerta que te lleva a un rompecabezas.



Las habilidades de Croc son dar colazos, correr y dar sentones como Yoshi. También encontrarás corazones que te dan una vida y por cada cien diamantes te dan otra. Los diamantes son también tu energía, ya que si te quedas en cero te eliminan y por ahí verás unos globos que si los tomas, te llevarán a una escena secreta donde podrás tomar diamantes y corazones para aumentar tanto tus vidas, como diamantes que serán sumamente importantes en tu aventura.

Un pequeño tip es que en la primera escena consigas la mayor cantidad de diamantes y corazones lo que te dará más vidas, ya que en los mundos que siguen será más difícil conseguirlos. Ewawo

La verdad este título no es tan espectacular, ya que es muy sencillo y sólo se complica al final porque ya no tienes la misma facilidad de conseguir diamantes ni corazones y los enemigos son más rápidos, así que como que le hacen falta algunas cosas para poder ser más entretenido, pero si no eres tan exigente este es un buen título (sencillo, pero bueno).

Croc

Lo bueno es que...

-Los colores están bien aprovechados y se ve bien.

-El personaje es gracioso.

Lo malo es que...

-No tiene muchos movimientos de ataque.

-Le falta reto.

Copyright THQ Inc. ©2000

AGRADECEMOS A:

ABRAHAM C. GONZALEZ G.
ADRIAN GUERRERO FLORES
ADRIAN LOPEZ RODRIGUEZ
ADRIAN M. MORALES V.
ADRIAN NAVA LEYVA
ADRIAN P. LARA D.
AGUSTIN D. AGUILAR E.
AKIIHITO HIROSHI NAKASIMA B.
ALAIN BENITEZ VEGA
ALAN GOMEZ FLORES
ALAN JOSUE TOSCANO S.
ALAN M. VENCES RAMIREZ
ALAN MARTINEZ GONZALEZ
ALBERTO OVIEDO DIAZ
ALBERTO URBINA ESPINOZA
ALDO BARRERA JIMENEZ
ALDO YAIR RUIZ T.
ALEJANDRO BARBOSA A.
ALEJANDRO CONTRERAS E.
ALEJANDRO GONZALEZ
ALEJANDRO GUTIERREZ CH.
ALEJANDRO MENDEZ O.
ALEJANDRO MUÑOZ MUÑOZ
ALEJANDRO TAPIA ORTEGA
ALEX LINDORO ESPINOSA
AMORITA I. MORA SALAS
ANA ELSY CRUZ C.
ANDRES U. ESPINOSA GARCIA
ANDRES H. MARTINEZ ANAYA
ANGEL E. IZARRA STERLING
ANGEL OMAR ALFONSO V.
ANTAR V. V.
ANTONIO ALVAREZ VALENCIA
ANTONIO GARCIA FRANCO
ANTONIO MORENO COLLADO
ANTONIO OCHOA DORADO
ANTONIO PEREZ LOPEZ
ANTONIO RAFAEL LIMON V.
ARIANA HERNANDEZ
ARTURO MARTINEZ MARQUEZ
BELEM S. RODEA MIRANDA
BENITO P. AGUILAR GARCIA
BRUNO D. MORGAN MARTINEZ
CARLOS A. BUSANES CH.
CARLOS A. CABELLO Z.
CARLOS A. VELA GARCIDUEÑAS
CARLOS ALBERTO VIOLANTE
CARLOS CALDERAS
CARLOS CEPEDA O.
CARLOS E. OROZCO LOPEZ
CARLOS JOSE M. CASILLA M.
CESAR O. HERNADEZ ZAMORA
CLAUDIA RIOS
CRISTIAN A. CRUZ CRUZ
CRISTIAN NOE H. GALAN
CRISTOBAL M. ALVAREZ R.
CYNTHIA AGUILAR FERNANDEZ
CHARLIE SPINDOLA
CHRISTIAN F. MADRIGAL C.
CHRISTIAN G. MILLAN GARDUÑO
DANIEL
DANIEL BARRAZA GODINEZ
DAVID I. MARTINEZ RODRIGUEZ
DIEGO HAZAEL MORALES A.
EDUARDO D. MORENO S.
EDUARDO F.P.
EDUARDO FLORES
EDUARDO HERRERA MERINO
EDUARDO J. VALENCIA SANTIN
EDUARDO ROBLES CUELLO
EDWARD SOTO APARICIO
EFREN MIGUEL SANTAMARIA C.
ELIAS RODEA MIRANDA
EMILIANO GALICIA JIMENEZ
EMMANUEL FARIAS S.
EMMANUEL PEDRAZA
ERIC LOPEZ MARQUEZ
ERIK FAUSTO CABRERA
ERIKA J. RODRIGUEZ GORDILLO
ERNESTO VILLANUEVA MUÑIZ
ESTEFANIA MARTINEZ HDEZ.
EVA DAHINI GARCIA GONZALEZ
EZEQUIEL ARANDA CIDES
FELIPE URIOSTEGUI
FERNANDO ESPINOZA HERRERA
FLOR ANGELICA CARRION L.
FRANCISCO GONZALEZ
FRANCISCO J. ALVAREZ SARO
FRANCISCO JAVIER DE ICAZA
FROYLAN V. SANCHEZ M.
GABRIEL GUTIERREZ
GERARDO ROBLES
GIBRAN RODRIGUEZ MEJIA
GILBERTO VELA SANCHEZ
GIOVANNI A. MORENO C.
GLORIA E. ESCALERA MANZANO
GONZALO ESCALANTE AVILA
GUILLERMO M. CHAVARRIA TELLO
GUSTAVO ARISTEO LOPEZ
GUSTAVO HERNANDEZ
GUSTAVO I. GOMEZ SOTO
HANIEL GARNICA DUARTE
HECTOR FIERRO DE JESUS
HECTOR J. ZAYAGO GONZALEZ
HECTOR R. GUTIERREZ MENDEZ
HECTOR VIRAMONTES MONAY
HERMES M. MARTINEZ ARTAGA
HOGEN PIÑA PIÑA
HORACIO DE JESUS AGUILAR B.
HUGO ADAN ZAMUDIO M.
HUGO DOMINGEZ CORIN
HUGO NERI PACHECO
HUGO ROBERTO G.G.
HUGO RUIZ DOMINGUEZ
HUMBERTO REYES CISNEROS
IRVING GONZALVEZ SOBERANIS
ISAIAS GUTIERREZ
ISAIAS HERNANDEZ
ISRAEL RODRIGUEZ SUAREZ
IVAN SILVA MONTERO
J. ALONSO ORTEGON
JAFET E. SOTO
JAIME DE LA TORRE TORRES
JAIME ENRIQUE
JAIR GIBRAN BLANCO E.
JANOS YAMIL LOPEZ H.
JARETH LOEZ
JAVIER A. CAVAZOS V.
JAVIER A. SOLIS SANTIAGO
JAVIER VIZCAINO GOMEZ
JERSAIN VELAZQUEZ BRISEÑO
JESSICA PAZ GOMEZ
JESUS A. JIMENEZ MEMIJE
JESUS A. TOWESKY BENQUIDES
JESUS A. VARGAS IBARRA
JESUS F. URIAS
JESUS F. AVILA REYES
JESUS J. FERNANDEZ DIAZ
JOEL DANIEL DE ROMAN C.
JONATHAN CONTRERAS S.
JONATHAN OSTOS YABER
JORGE A. LOPEZ MENTADO
JORGE A. MARTINEZ MARTINEZ
JORGE A. SANCHEZ M.
JORGE ABRAHAM VIZCAYA B.
JORGE E. MUÑOZ ESQUEDA
JORGE F. PEÑALOSA N.
JORGE ISRAEL CLEMENTE
JORGE RIVERA
JOSE A. MEDINA B.
JOSE ALONSO LOPEZ LOPEZ
JOSE C. CONTRERAS CASTAÑEDA
JOSE CARLOS CARON LOPEZ
JOSE CARLOS GONZALEZ VERA
JOSE DE JESUS HUERTA Q.
JOSE DE JESUS OCHOA O.
JOSE E. PRIETO RODRIGUEZ
JOSE EDUARDO CHAVARRIA
JOSE ELIAS MURO V.
JOSE F. LOPEZ MURGUIA
JOSE FRANCISCO LEYVA
JOSE G. BADILLO RANGEL
JOSE G. GIL FAVELA
JOSE JUAN MUÑOZ B.
JOSE L. AGUILAR FERNANDEZ
JOSE L. BARAJAS ROBLES
JOSE L. CASTILLO LOPEZ
JOSE LUIS AGUILAR A.
JOSE LUIS DELGADO VAZQUEZ
JOSE LUIS GOMEZ GODINEZ
JOSE LUIS HUERTA H.
JOSE LUIS MURGUIA
JOSE LUIS PAMPLONA S.
JOSE PABLO BARBA ZORRILLA
JOSE R. CARDENAS NIETO
JOSUE SANJUAN S.
JUAN A. SEGOVIA BERNAL
JUAN ALEJANDRO MORALES
JUAN ALTAMIRANO MARTINEZ
JUAN C. CAMIZALES RAMOS
JUAN C. GOMEZ MARTINEZ
JUAN CARLOS CHAVEZ E.
JUAN CARLOS DIAZ NAJAR
JUAN CARLOS PEREZ LARA
JUAN EDUARDO GONZALEZ G.
JUAN FELIPE ZUÑIGA YAÑEZ
JUAN J. HERRERA SANCHEZ
JUAN JESUS HERRERA S.
JUAN JOSE VILLARREAL NAVA
JUAN JULIO GALVAN
JUAN M. HERRERA COTA
JUAN M. TORRES OCHOA
JUAN P. AGUIRRE CASTELLANOS
JUAN PABLO CONTRERAS C.
JULIO AUGUSTO NUÑEZ C.
JULIO CESAR CHAVIRA Q.
JULIO CESAR FLORES REYES
KAREN SANCHEZ LICEA
KRYSSTELL VELAZQUEZ PEREZ
LEONARDO ANDRADE CASTILLO
LILIANA PANIAGUA P.
LUCERO GUZMAN H.
LUIS A. CARDENAS B.
LUIS A. CASTREJON OLVERA
LUIS A. FACELLADO DIAZ
LUIS A. MENDEZ CRUZ
LUIS A. PETTERSON A.
LUIS A. SERVIN MARTINEZ
LUIS ALBERTO LYA LYA
LUIS ALBERTO NAVA LEYVA
LUIS ALCACER DORIA
LUIS D. FLORES ALVARADO
LUIS DANIEL CABALLOS D.
LUIS F. BUENFIN ESPADAS
LUIS F. GUTIERREZ A.
LUIS F. ONTIVEROS A.
LUIS F. VELASCO VELASCO
LUIS FELIPE MEDINA
LUIS M. CASILLAS ALCALA
LUIS MIGUEL NAVARRO
LUIS R. VILLALOBOS TORRES
LUIS RAMON HERRERA LUNA
MALCON HERNANDEZ HERRERO
MANUEL A. AGUIRRE NIÑO
MANUEL A. GARCIA ZAVALA
MANUEL A. LARES ALDRETE
MANUEL VELASCO PEREZ
MARCO A. FIERRO DE JESUS
MARCO A. ORTEGA ZERMEÑO
MARCO A. VAZQUEZ MEDINA
MARCO ANTONIO LUIS S.
MARCO ANTONIO ORTEGA
MARIO GALLEGOS BAEZ
MARISA OLMEDO CHIÑAS
MAURICIO MORALES R.
MAURO A. CASTILLO F.
MEWTWO
MIGUEL A. ORTEGA MARSCH
MIGUEL GUDIÑO
MIGUEL VELILLA
MINERVA RODEA MIRANDA
MISHRAIM J. MARTINEZ
MONICA M. A. SOLIS
NEFER D. NUÑEZ MONTAÑO
OCTAVIO J. CAMACHO LARA
OMAR A. RODRIGUEZ GORDILLO
OMAR U. ORTEGA GUTIERREZ
OSCAR A. TOVAR VILLASEÑOR
OSCAR DAVID GOMEZ B.
OSCAR G.L. "EL LUCAS"
OSCAR GUERRERO L.
OSCAR H. CERVANTES F.
OSCAR RAMON RIVERA R.
PABLO DE JESUS CAMPOS V.
PABLO SERGIO MENDOZA
PAULINO GRADO ORTEGA
PEDRO D. ROJAS MARTINEZ
PEDRO M. BALTAZAR SALAZAR
RAFAEL A. DIAZ PIÑEYRO
RAMON R. S.
RAMSES QUIÑONES C.
RAUL A. MARQUEZ AVILA
RICARDO C. VAZQUEZ CRUZ
RICARDO ESPADAS C.
RICARDO G. GUTIERREZ V.
RICARDO GUTIERREZ CORONA
RICARDO L. DIAZ CONTY S.
RICARDO L. VILLAREAL I.
RITA G. H. MARTINEZ
ROBERTO CARLOS GOMEZ
ROBERTO GONZALEZ R.
ROCIO ZAPATA TREVIÑO
RODRIGO BETANZOS DE LOS S.
RODRIGO RETAMOZA R.
ROGELIO A. GARCIA MATA
RUBEN B. M.
RUBEN DAVID MELENDEZ
RUBEN DELGADO
SARAIN ESCOBEDO DE LEON
SERGIO A. PARRA V.
SERGIO DAVID ASH. MARTINEZ
SERGIO DOMINGUEZ S.
SERGIO GARCIA BERUMEN
SERGIO I. MONTOYA RUBIO
SERGIO SILVA AZUA
VERONICA Y NAVARRO HERRERA
VICTOR AGUIRRE RODRIGUEZ
VICTOR CORONA
VICTOR HOYOS LEON
VICTOR M. HERNANDEZ F.
VICTOR M. LOPEZ CASTRUITA
VICTOR M. SANCHEZ AVALOS
VICTOR SAMANO BARBOSA
VIDAL GUTIERREZ
WILLIE FERRAL
XIMENA BLANCO F.
YEODIEL C. INFANTE ESQUIVEL
ZABDI ESPEJEL CH.
ZEKY MURRA ANTON
ZELIM QUINTERO

LECTORES INTERNACIONALES:

ANDRES FELIPE
CAMILO COLWA
DIEGO L. QUEVEDO DURAN
LUIS DIEGO
NELSON E. CASTRO B.
PABLO
ROQUE DANIEL DAVILA

COLOMBIA

ALEJANDRO HERRERA VALENCIA
BERNARDO JOSE CHAVEZ M.
CRISTIAN JULIAN PALADINEZ
DAVID RICCIULLI
DIEGO F. OSSA AGUIRRE
EDGAR A. RAMIREZ M.
HERNANDO PATRON
HERNAN CAMILO VARGAS
JAIR BROCHERO G.
JUAN CARLOS ENRIQUE D.
JUAN FELIPE CUCALON
JULIAN D. MONTOYA ESCOBAR
LUIS A. MARTINEZ USECHE
MATEO ROJAS
MOISES CHALJUB ROMERO
NICOLAS AYERBE
OSCAR D. SANCHEZ TORRES

COSTA RICA

DANIEL ROJAS UGALDE
EDUARDO E. EHINECHILLA A.
ESTEBAN JOSE CHI AMEN

ECUADOR

ALEX S. VACA LI
ALEXIS ALCACIEGA A

EL SALVADOR

ALEXANDER SEGOVIA

GUATEMALA

ADAN SUAZO MARTINEZ
CARLOS E. SPRINGMUHL
HUMBERTO DEL BUSTO PAÑU
KEVIN GUTIERREZ

PANAMA

JORGE LUIS ARAUZ S.
PABLO GUTIERREZ

PUERTO RICO

ARNALDO GARAYUA TORRES
JORGE M. VAZQUEZ
REP. DOMINICANA
RENE GONZALEZ

VENEZUELA

ALEXANDER SEGOVIA
FABIAN A. ESTRADA
HENRY D. FERNANDEZ BALDA
JAVIER PEREZ
LUIS ALEJANDRO E. BARROSO
LUIS R. HENRIQUEZ ESCALONA
MARIALEJANDRA MATA R.

Galerie d Adelainne

Hola mi nombre es Adelainne y en este espacio podrás encontrar la mejor del arte que recibimos por correo, no dejes de enviarnos tus dibujos, habrá grandes sorpresas

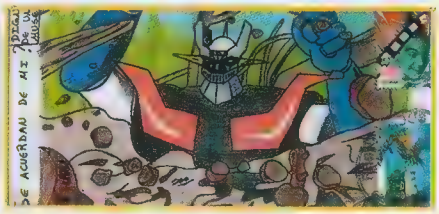
José Eduardo Rodríguez, Reynosa, Tamaulipas

¿Qué estarán jugando? ¿Acaso son sus símiles en Pokémon Stadium?

Joan Altamirano M., Chilpancingo, Guerrero

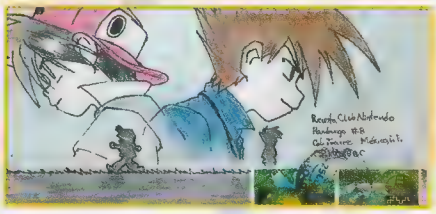
Por si alguien tenía duda, los Pokémon también van al baño.

José Antonio Ramos, Estado de México



¡Cómo olvidar los viejos tiempos!

Juan Carlos Carrizales Planeta Tierra

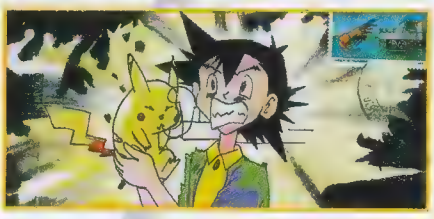


Ash y Gary, en el momento de iniciar la aventura.

Millán Garduño C., Tlalnepantla, Edo. de Méx.

Los nuevos Pokémon que se robarán tu corazón.

Mauricio Morales R. Parral, Chihuahua



Una variante de lo que un beso "eléctrico" puede provocar.

Elías Rodea M., México D.F.

Una muy buena propuesta con técnica en crayola.

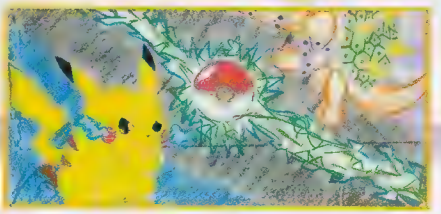
Marco Antonio Fierro, Chilpancingo, Guerrero

Para que sonría lo incluimos en la galería de Adelainne.

Andrés H. Martínez, Cuautitlán Izcalli

Una vez más Yoshi, y su incomparable carisma.

Josué Sanjuán S., Querétaro, Querétaro



Pikachu Vs. Bowser, a lo mejor como para un Smash Bros 2.

Juan Jesús Herrera, Chihuahua, Chihuahua

Una aventura submarina con Yoshi.

J. Eduardo P. Rodríguez

Llamémoslo simplemente como lo bautizó su creador: "PiKu"

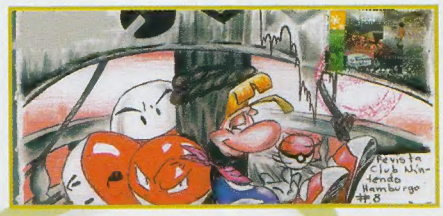
Dovi
De algún lugar

A pesar del anonimato, este crossover está interesante, ¿Tú qué piensas?

Jorge Enrique Torres, Huixquilucan, Edo. Méx.

Street Mario, ¡Se imaginan el impacto comercial que esto causaría!

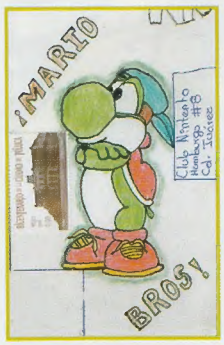
Eduardo Flores, Totaliche, Jalisco



Este dibujo encierra el concepto de lo que es un crossover.

Karen Sánchez Lisea, Irapuato, Guanajuato

El Ataque de los Pikadroids, mitad pokémon, mitad droides.



Christian A. Cruz, Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Yoshi Bros, o bien un Yoshi muy cool, buen dibujo.

Juan Manuel Velazco, Cancún Q.R.

¿James Dark?, ¿JoannaBond? un complemento perfecto, ¿será posible algún día? Por lo pronto, qué concepto tan original.

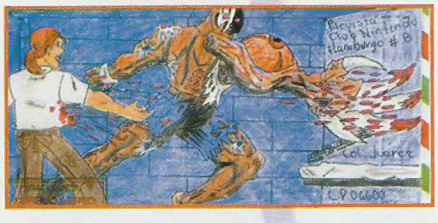
Mario A. Prieto R. Tamaulipas, Tamaulipas

¿Mario Ball?, un concepto súper original

Hanzel G. Mallen P. México, D.F.

Pokedoom, ¡la venganza de los entrenadores!

José Alberto Flores Fajardo, Guadalajara, Jalisco



Resident Evil 2 se hace presente, con este dibujo.

Carlos Gómez, Baja California Sur

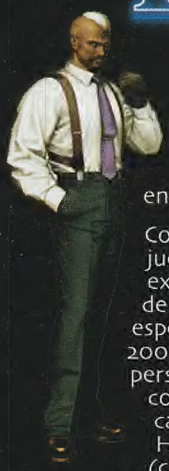
El creador del virus responsable de todo en otro estilo, muy bueno también.

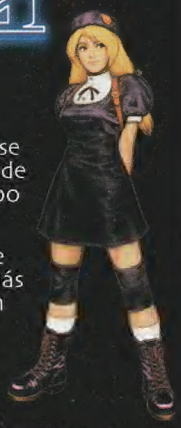
Emiliano Galicia Jiménez, México, D.F.

Por poco y entra en crossover, pero su incursión aquí es obvia.

No dejes de enviar tus dibujos a esta sección, recuerda que para respetar el dibujo original es importante que hagas tus envíos en sobres como los que aparecen aquí publicados, habrá muchas sorpresas.
La dirección es :
Hamburgo # 8, Col. Juárez, C.P. 06600 en México, D.F.
¡hasta la próxima!

ULTIMA PAGINA

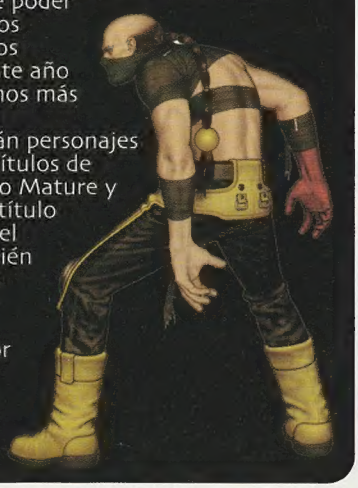




El pasado mes de Julio, se celebró la presentación de The King of Fighters 2000 en la Ciudad de México.

Como ya sabes, esta serie de juegos de peleas es de las más exitosas de SNK y la versión de este año fue de las más esperadas por los fans. KOF 2000 no tiene muchos personajes nuevos, pero la combinación de los equipos cambió mucho y es la siguiente: El Heroe Team lo forman K', Maxima (canadiense), Ramon (¡un peleador mexicano de lucha libre!) y Vanessa (nuevo personaje también). Del Beinimaru Team son Beinimaru Nikaido, Shingo Yabuki, Lin (nuevo personaje de China) y Seth (nuevo personaje estadounidense). El Fatal Fury Team está formado por Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi y Blue Mary. En el Art of Fighting está Ryo Sakazaki, Robert Garcia, King y Takuma. Los del Ikari Team son Leona, Ralph, Clark y Whip. Los Psycho Soldiers quedaron intactos también, con Athena Asamiya, Sie Kensou, Chin Gentsai y Bao.

El equipo de las mujeres lo forman Mai Shiranui, Yuri Sakasaki, Kasumi Todoh y Hinako (nuevo personaje, mitad japonesa, mitad rusa). El incansable Korea Team no tuvo cambios y en él sigue Kim Kaphwan, Chang Koehan, Choi Bounge y Jhun Foon. Y como personajes individuales está Iori Yagami y Kyo Kusanagi. La base del juego es casi igual que KOF '99, donde podrás cambiar de estilo de pelea a mitad de la batalla, además de poder utilizar a los Strikers, los cuales, este año son muchos más y por ahí aparecerán personajes de otros títulos de KOF, como Mature y Vice. Este título promete ser más ágil que el anterior, mejorando también muchos aspectos, como la música, los gráficos, los valores y la movilidad. ¿Quién será el organizador del torneo de este año? Seguramente ya lo sabes, pero si no, en el próximo número te enterarás.



Te presentamos al Pokémon 251

La Ultima Página tiene el placer de revelarte la identidad de ese misterioso Pokémon del cual querías saber. Serebi es el nombre del Pokémon #251 de las versiones Silver y Gold. ¿De qué tipo es? ¿Qué tan poderoso es? ¿Cuales son sus ataques?

Bueno, pues la información de este Pokémon es escasa, pero estamos investigando.
En Japón se dice que al llenar tu Pokédex con los 250 Pokémon, te ganas la oportunidad de atrapar a Serebi. Oficialmente, Nintendo de Japón anunció que Serebi será un obsequio en el Space World 2000 de este mes. ¿Lo regalará Nintendo de América cuando las versiones Silver y Gold aparezcan en este continente? Seguramente sí, pero... ¿Cómo? Ojalá que este pokémon sea mejor distribuido que Mew... hablando de Mew, a nosotros nos gusta más el Pokémon 151 que el 251... ¿a ti?

Los Grandes de... Agosto

(Fuente: Club Nintendo)

1. Perfect Dark (Rare/N64)
2. Kirby 64: The Crystal Shards (Nintendo/N64)
3. ISSS 2000 (Konami/N64)
4. Pokémon Stadium (Nintendo/N64)
5. Bomberman 64: The Second Attack (Vatical/N64)

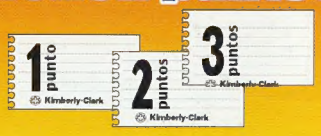
RESET

¿Qué te parecieron las nuevas secciones? Escríbenos, diciéndonos cuál te gustó más o cuál de plano tenemos que quitar. Mientras tanto, te damos una adelantada de lo que podrás leer en el número de Septiembre, mes muy mexicano.
Tendremos muchos análisis de juegos de GBC, como Toonsilvanya, Looney Tunes Collector: Alert!, FIFA 2000 y Test Drive Le Mans, entre otros. De N64 tendremos Carmageddon 64, además de tips para Starcraft 64 y Kirby 64. Si ya te atoraste en Perfect Dark, un Nintensivo de este título tendremos para ti. Las secciones de cajón, como S.O.S., Mariados y Dr. Mario también estarán presentes, así que aparta tu número con tu voceador. Nos leemos el próximo mes.

Cartelera

Club Scribe®

Ahora todos los cuadernos Scribe tienen puntos



1. Junta todos los que puedas.
2. Presenta tus puntos, tus cuadernos o tu ticket de compra y corre a tu centro de canje para obtener:

3 puntos + $53.00
CD ROM Dinosaurios.
Válido del 1° de jul. al 31 de oct. del 2000 o agotar 20,000 unidades.

3 puntos + $35.00
Video Juego Coca-Cola.
Válido del 1° de jul. al 31 de oct. del 2000 o agotar 100,000 unidades.

3 puntos + $49.00
Agenda Coca-Cola.
Válido del 1° de jul. al 31 de oct. del 2000 o agotar 100,000 unidades.

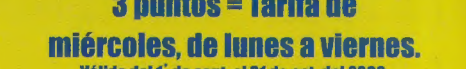
3 puntos + $43.00
Video VHS "La Máscara del Zorro".
Válido del 1° de jul. al 31 de oct. del 2000 o agotar 20,000 unidades.

Centros de canje: Farmacias Benavides su vecino de confianza · farmacias del ahorro · Promocentro

Y ve con tus puntos a:

3 puntos = 25% de descuento en admisión general, máximo 2 boletos.
Válido del 1° de jul. al 14 de oct. del 2000.

2 puntos = $15.00 de descuento en la compra de una pizza grande o Dominator.
*Menciona la promoción antes de ordenar y entrga los puntos al recibir tu pizza.
Válido del 7 de ago. al 31 de oct. del 2000.
No válido con otras promociones. Dos puntos por pizza.



3 puntos = Tarifa de miércoles, de lunes a viernes.
Válido del 1° de sept. al 31 de oct. del 2000.

PROMOCENTRO ubicados en: MEGA · BODEGA Comercial Mexicana · Comercial mexicana

www.scribe.com.mx

APLICAN RESTRICCIONES

DINOGRAFIAS

Walt Disney Pictures presenta

DINOSAURIO

1 Busca las letras que vienen en las etiquetas, recórtalas y forma la palabra CARLOS V

2 Envíalas al Apartado Postal 103-250 México, D.F. y...

3 Participa en los sorteos donde podrás ganar...

20 ¡Viajes todo pagado a Orlando Florida!

Play Station

iMac

¡Son 24 DINOGRAFIAS diferentes!

©Disney

BASES DE LA PROMOCION 1.- Podrá participar aquella persona que compre y/o reúna las siete letras que aparecen en el reverso de la etiqueta Carlos V leche de 23 gr. 2.- En la compra de chocolates Carlos V, tendrán la oportunidad de reunir las siete letras que forman la palabra Carlos V para participar en los sorteos de la promoción "DINOGRAFIAS CARLOS V". 3.- La promoción es válida a nivel nacional. 4.- Una vez que reúna las siete etiquetas para la palabra Carlos V, se deberán enviar en un sobre, lo deberá llenar con todos sus datos claramente (nombre, dirección y teléfono) al apartado postal 103-250 de México, D.F. dentro de la vigencia. 5.- Los sorteos se llevarán a cabo los días 29 de agosto, 12 y 26 de septiembre y 03 de octubre de 2000 en Nestlé de México, Av. Ejército Nacional #453 , Delegación Miguel Hidalgo, México, D.F. 6.- Los premios serán entregados durante los 30 días posteriores al sorteo, previa presentación de una identificación oficial, y un comprobante de domicilio. En caso de ser menor de edad el agraciado, además de lo anterior deberá entregar copia de acta de nacimiento. 7.- Los premios consisten en 28 Computadoras, 28 Playstations y 20 viajes a Orlando, los cuales hacen un total de 76 premios. 8.- La emisión de boletos será de 8,000,000 (ocho millones) de piezas por cada letra "C, A, R, L, O, S, V", haciendo un total de 56,000,000 (cincuenta y seis millones) de piezas. 9.- La publicación de los ganadores será en los periódicos Excelsior y Universal los días 01, 15 y 29 e septiembre, 06 de octubre de 2000, respectivamente. 10.- No podrán participar empleados de Nestlé de México, ni de sus agencias de promociones y publicidad. 11.- Aplican restricciones 12.- Para cualquier aclaración o información referente a este sorteo comunicarse a los teléfonos del D.F. e interior de la República 01-800 5 Carlos V = 01-800-52 27-56-78 13.- Para cualquier queja derivada de este sorteo favor de comunicarse al teléfono 01 55-35-61-05 o bien presentarse en la calle de Morelos No. 70, Col. Juárez, México, D.F.

VIGENCIA DE LA PROMOCIÓN DEL 3 DE JUNIO AL 2 DE OCTUBRE DEL 2000. PERMISO SEGOB:5-0415-2000

Nestlé® *La pasión por el chocolate®*